LA FRANCE



ORIFLAM

HAWKMOON

LA FRANCE

Auteurs
Eric Simon
Philippe Dohr
Pierre Henri Pevel
Christophe Begey
Philippe Butin

Saisie
Thierry Boully
Dominique Humbert

Couverture
Thierry Monter

Illustrations
Alain Gassner
Guillaume Sorel
Franck Cappelli
Bruno Martin
Jean-Luc Sala

Cartes
Thierry Monter

Maquette et Montage
Studio Perspectives

Directeur de Publication
Eric Simon

ORIFLAM

Maquette informatique sur Xeros Ventura Publisher
Traitement des disquettes en photocomposition : Ateigram

Sommaire

La Picardia 101

Le Lyonois 111

L'Alsaz 121

La Begik 132

L'Oléan 142

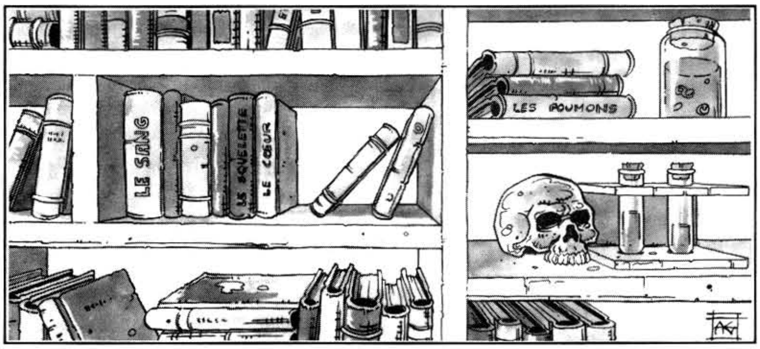
Les Iles de Feu 153

Parye 160

Le Vieux Royaume 181

Aides de Jeu

Sciences et Savoirs



Ce chapitre vous propose une nouvelle compétence scientifique, la Connaissance de la Psychologie ainsi que ses applications pratiques.

Connaissance de la Psychologie

Cette compétence représente la compréhension des mécanismes de l'esprit humain comme le désir, l'angoisse, la volonté. Elle permet de soigner les maladies mentales tout comme elle permet de manipuler les hommes. Une partie de cette science recoupe la Connaissance de la Biologie dans son étude du cerveau humain.

La Connaissance de la Psychologie est une science à pratiquer loin des regards indiscrets. Pour les non-initiés elle apparaît soit comme un salmigondi d'idées fumeuses, soit comme une pratique relevant du bûcher le plus proche.

En dehors de la fabrication d'objets technologiques, les utilisations de cette compétence restent nombreuses et diverses. Ces emplois sont détaillés dans le tableau suivant.

Connaissance de la Psychologie

D100	Effets produits en cas de réussite
01-20	Est à même de percer les sentiments, les émotions, les craintes de ses interlocuteurs au cours d'un dialogue.
21-40	Est à même, après un entretien de plusieurs heures, de déterminer si la personne souffre d'une maladie mentale et laquelle.
41-60	Est à même de guérir une maladie mentale et de restaurer l'équilibre d'une personne. Soigner une maladie mentale demande 2D6 mois pendant lesquels le malade s'entretient plusieurs heures par semaine avec son guérisseur. A la fin de ce temps, le malade est soigné et récupère 2D6 points de SAN. Sans souffrir d'une maladie mentale, une personne peut restaurer sa SAN de la même manière. Par semaine elle récupère 1 point de SAN. En aucun cas, la SAN ne peut dépasser 5xPOU de la personne.
61-80	Est à même de prévoir le comportement d'une personne connue dans une situation donnée
81-100	Est à même d'influencer, de manipuler un interlocuteur. Il est possible de la sorte de jouer sur ses sentiments, ses convictions, de semer le trouble, le doute dans son esprit.

Tableau de la Connaissance de la Psychologie

Un personnage connaît toutes les facultés indiquées à son niveau de compétence plus celles qui lui sont inférieures.

Par exemple, un aventurier qui possède une compétence de 60 % en Connaissance de la Psychologie sera capable d'effectuer les tâches indiquées sur la ligne des 60 % plus toutes les autres facultés indiquées sur les lignes inférieures.

Les Capacités

Induction Affective

Difficulté Psychologie : 40

Cette capacité permet de concevoir de courts "poèmes" ou des chants dont le rythme, les sonorités induisent un sentiment désiré chez la personne visée. Le récitant doit se tenir à quelques mètres de sa victime et doit capter toute son attention.

C'est ainsi qu'Oladahn a assoupi le chef des brigands lors de sa rencontre avec Hawkmoon. Voici quelques exemples ; attention, un poème provoque un seul effet, déterminé lors de son écriture.

- **Engourdissement de l'esprit :** la personne semble littéralement dormir debout. Elle ne peut ni bouger, ni parler, ni penser.
- **Colère rouge :** la personne semble prise de folie. Elle invective son entourage, bat l'air de ses bras et peut même en venir aux coups.
- **Désespoir :** la personne perd subitement tout espoir "rien ne réussit, à quoi bon, pourquoi lutter..."
- **Amour céleste :** la personne dégouline littéralement d'amour envers son prochain. Difficilement supportable.
- **Angoisse :** la personne victime d'une angoisse devient incapable de toute initiative. Elle recherche la protection de son entourage et suit les conseils qui lui sont prodigués.
- **Désir brûlant :** la personne succombe à une passion irrésistible pour la gente du sexe opposé.

La durée du sentiment induit est fonction de la volonté, du POU de la victime. Le sentiment perdure vingt minutes moins le POU de la cible. Ainsi, une personne avec un POU de 14 subit les conséquences de cette capacité pendant six minutes. Après quoi la victime retrouve toute sa lucidité.

On peut échapper à une induction affective si l'on réussit un jet sous 2xINT.

Transfert d'Esprit

Difficulté psychologie : 90
Difficulté électricité : 80
Coût en énergie : 10

Cette capacité permet d'échanger les esprits de deux humains vivants et en bonne santé. Le transfert est définitif à moins que les deux partenaires ne subissent à nouveau l'expérience. Cette opération présente un risque certain, la transplantation est souvent imparfaite. Utiliser la table suivante afin de déterminer les inconvénients de la machinerie (ceux-ci affectent les deux personnes).

- ❑ La personne subit un traumatisme psychologique lors du transfert. Elle perd 1D6 point de SAN.
- ❑ L'équilibre de la personne a été troublé par le transfert. Elle perd 1D10 point de SAN.
- ❑ L'esprit a gravement souffert de la transplantation. La personne perd 2D6 points de SAN, 1D4 en INT. Toutes ses compétences en Connaissance subissent un malus définitif de 20 %.
- ❑ L'esprit de la personne a été transplanté mais la personnalité de l'autre n'a pas été effacée de son corps d'origine. Désormais la personne est vraiment schizophrène. Chaque semaine jettez 1D6
  1-3 la personnalité de l'individu domine pour 7 jours.
  4-6 la personnalité de l'autre l'emporte pour la semaine.

Modeleur de Souvenirs

Difficulté psychologie : 70
Difficulté électricité : 50
Coût en énergie : 5 par utilisation (par souvenir).

Cette capacité permet de modifier les souvenirs d'un être humain. Il est possible d'effacer des souvenirs, d'en créer de nouveaux ou d'altérer des souvenirs existants.

Si la victime réussit un jet sous son INTx2, le modeleur alors échoue. L'opérateur n'a aucun moyen de déterminer l'échec ou la réussite du modeleur en dehors de questions posées au cobaye.

Une fois conçu, cet appareillage se présente généralement sous la forme d'une cloche de verre dans laquelle on emprisonne le sujet.

Sondeur

Difficulté psychologie : 50
Difficulté électricité : 50
Coût en énergie : 2 par utilisation (question)

Cette capacité permet de construire une machine qui explore l'esprit d'un sujet. Le manipulateur est à même de découvrir les idées, les opinions, les souvenirs de celui-ci.

La victime peut contrer cette investigation si elle réussit un jet sous son INTx1. Dans ce cas, le sondeur ne révèle aucun renseignement.

Rayon d'Hallucination

Difficulté psychologie : 60 plus 5 par 1D6 points de puissance, plus 5 par 10 mètres de portée.
Coût en énergie : 1 point par 1D6 points de puissance.

Si l'attaque porte, opposez la puissance obtenue aux dés à l'INT de la victime sur la table de résistance. En cas de réussite la personne voit ses pires terreurs secrètes se matérialiser et tombe en catalepsie pour 1D6 heures. Après quoi elle retrouve ses esprits.

Pour plus de détails reportez-vous au livret de la science (p.16 canons à rayons).

Torture Mentale

Difficulté psychologie :50
Difficulté électricité :30
Coût en énergie : 1 par round d'utilisation.

Cette capacité permet de faire éprouver à un sujet les pires souffrances sans endommager son corps. Seuls les centres nerveux sont innervés et donc la victime ressent des souffrances physiques "imaginaires".

A chaque round, le malheureux perd 1 point de SAN. Si son bourreau cherche à obtenir des renseignements, la victime doit réussir chaque round un jet sous son POUx2 pour ne pas céder.

Mentor

Difficulté psychologie : 60
Difficulté électricité : 20
Coût en énergie : 5 par utilisateur

Cette capacité permet l'apprentissage immédiat de certaines connaissances. En fait, l'appareillage élaboré relie les cerveaux de deux individus : le maître et l'élève. Celui-ci choisit un champ de connaissance qu'il désire découvrir (en d'autres termes toute compétence) et l'apprend aussitôt. L'élève gagne alors 1D20 % dans cette compétence. Mais plus qu'un apprentissage, il s'agit de vampirisme. Une fois la leçon faite, le maître perd dans la compétence enseignée autant de pourcentage que son élève en a gagné.

Supra Savoir

Difficulté psychologie : 20 + 10 par D6 points d'INT
Difficulté électricité : 40
Coût en énergie : 6 par journée d'utilisation

Cette capacité permet de développer l'INT de toute personne. Il s'agit de créer un "cerveau" artificiel constitué de milliers de plaquettes électrifiées. Celles-ci se portent généralement intégrées dans un heaume ou un casque, bien que certains scientifiques les greffent directement sur leur crâne.

Générateur d'Obsession

Difficulté psychologie : 80
Difficulté électricité : 40
Coût en énergie : 10 par utilisateur

Cette capacité permet d'implanter définitivement chez un individu une obsession. Celle-ci peut être la haine d'une personne, une folle passion... Toutes les pensées de la victime se tournent vers ce seul but, elle doit agir constamment pour l'atteindre. Si elle veut entreprendre une autre action, elle doit réussir tous les jours un jet sous son POUx3.

Généralement, la victime ignore son état et ne garde aucun souvenir du générateur. Elle a bizarrement un trou de mémoire de quelques jours correspondant bien sûr à l'implantation de l'obsession.

Le seul moyen de délivrer une personne d'une telle obsession est d'utiliser sur elle un modeleur de souvenirs qui efface toute trace dans le cerveau. Mais encore faut-il compter avec la résistance du malheureux (jet sous son INTx2).

Domination

Difficulté psychologie : 70
Difficulté électricité : 50
Coût en énergie : 7 par individu.

Cet appareillage permet à son utilisateur de réduire en esclavage toute personne. Il suffit de soumettre un individu à l'influence de la machine. Dès lors, celui-ci considère l'utilisateur ou toute autre personne désignée comme son maître de droit.

Le pouvoir de cette capacité est très insidieux dans le sens ou la personne contrainte à obéir n'en a nulle conscience et n'en souffre pas. Elle donne même volontiers des centaines de raisons qui justifient la position de son maître et ne supporte pas du tout la moindre critique envers lui.

Ainsi, "l'esclave" fera tout pour satisfaire son bon maître. Il suivra non seulement à la lettre ses ordres mais encore en devancera-t-il l'esprit. Incorruptible, dévoué jusqu'à l'ultime sacrifice, on ne peut rêver d'un meilleur serviteur.

Il est tout de même possible d'échapper à la programmation de la machine, la victime doit réussir un jet sous le POUx3.

Eternité Robotique

Difficulté psychologie : 80
Difficulté électricité : 80
Coût en énergie : 20 par utilisation

Cette capacité permet de construire une unité centrale (voir robot, livret de la science p 22). Cependant, celle-ci diffère des unités classiques. Intrinsèquement, elle ne possède aucune intelligence. Il s'agit seulement d'un réceptacle, ou plutôt d'un moule encore vierge, attendant d'être

modelé. L'empreinte appliquée est celle d'un être vivant, d'un esprit. Après la réplication, l'unité centrale devient une copie conforme de celui-ci, même intelligence, mêmes souvenirs, mêmes connaissances, mêmes compétences. Elle est aussi capable de progresser par l'expérience, d'apprendre et même parfois de ne plus partager les opinions de l'original.

Certains scientifiques utilisent cette capacité afin d'animer leur propre robot dans la mesure où ils se vouent à eux mêmes une certaine confiance. D'autres utilisent cette méthode afin de défier la mort et connaissent ainsi une "vie" éternelle.

Régression

Difficulté psychologie : 60 plus 10 par D6 d'INT
Difficulté électricité : 40
Coût en énergie : 8 par utilisation.

Cette capacité permet de construire une machinerie qui mutile l'intellect du cobaye. Celui-ci perd 1D6 points d'INT de base à chaque utilisation de la machine. Souvent les victimes régressent à l'âge mental d'un jeune enfant. Comptez deux ans pour chaque point d'INT restant après un tel traitement si l'INT est tombé en dessous de 7. Ainsi, un personnage réduit à une INT de 5 aura l'âge mental d'un enfant de 10 ans. Par contre avec 7, le personnage conserve une mentalité adulte bien qu'un peu simplet...

Dans tous les cas, les compétences ne sont pas altérées, seule la personnalité régresse et non les connaissances acquises. Il est possible d'échapper à l'action du régresseur en réussissant un jet sous 2xINT.

Alienis

Difficulté psychologie : 50
Difficulté électricité : 20
Coût en énergie : 4 par utilisation

L'Aliénis permet d'élaborer une machinerie capable de générer des maladies mentales chez les cobayes exposés à son influence. Chaque machine construite induit un seul type de maladie mentale choisie par son constructeur.

Toute personne exposée à l'influence d'un Alienis peut y échapper en réussissant un jet sous son POUx1.

Guérisseur

Difficulté psychologie : 40
Difficulté électricité : 20
Coût en énergie : 2 par point de SAN guéri.

Cette capacité est des plus explicites. L'appareillage ainsi créé permet de restaurer la SAN de tout un chacun.

Matérialiseur

Difficulté psychologie : 70
Difficulté électricité : 80
Coût en énergie : 100 par utilisation

Le matérialisateur fut longtemps un rêve pour les scientifiques : la consécration de l'esprit sur la matière. Il s'agit de créer un objet, un être et cela directement. Le matérialisateur permet de réaliser ce rêve. Il suffit à son utilisateur de se brancher avec la machine et ensuite de se concentrer sur une pensée, un sentiment, un désir, un objet et celui-ci se matérialise aussitôt. Un objet est évidemment celui souhaité par l'utilisateur de la machine. Un être vivant créé de la sorte pose quelques problèmes.

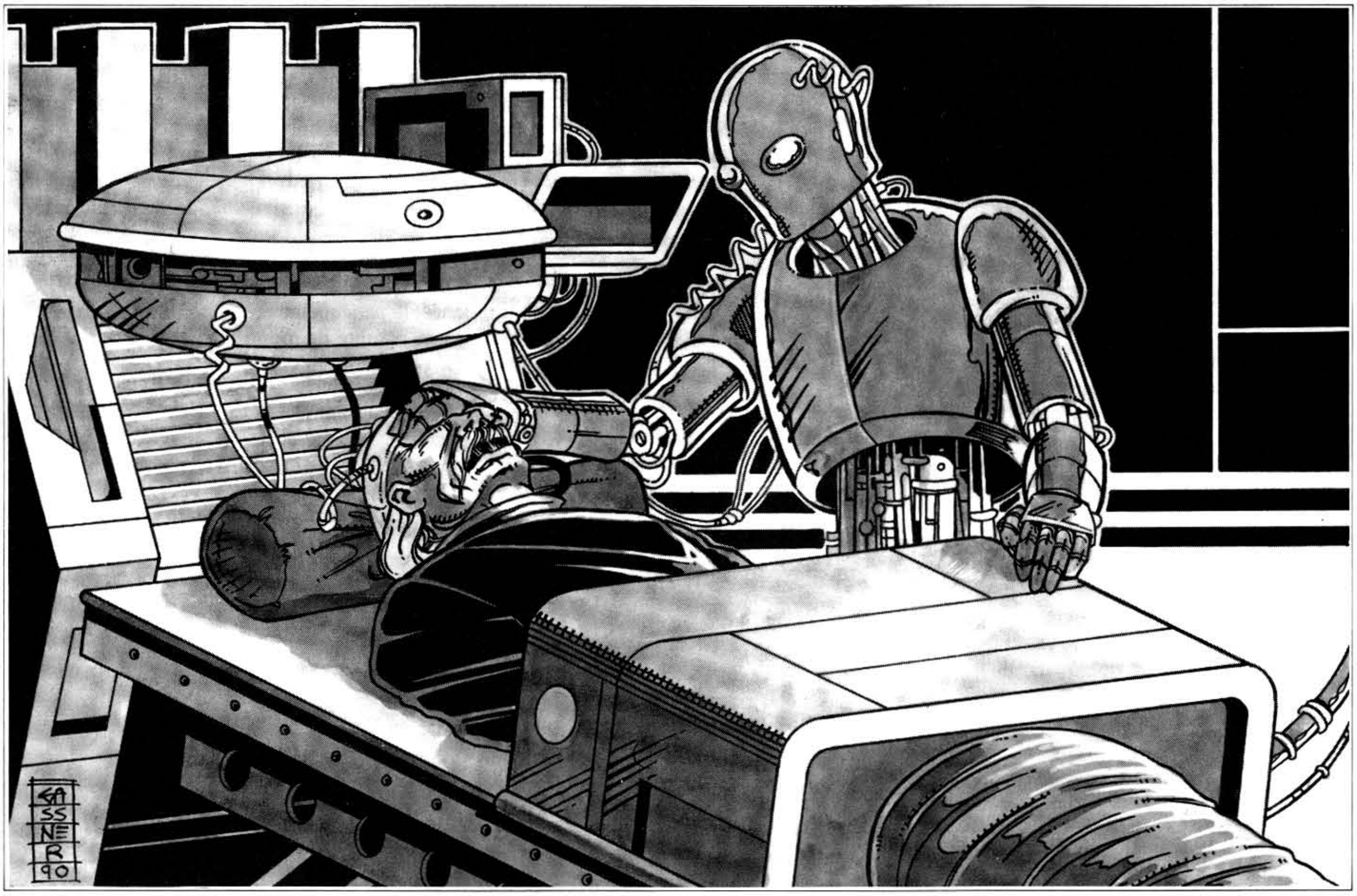
Etonnament, ces individus possèdent déjà une personnalité, des souvenirs d'une soit disante vie antérieure. Leur espérance de vie est brève, aucune de ces créatures n'a dépassé les dix ans.

Ces êtres peuvent être l'âme soeur désirée par l'utilisateur, "la créature de rêve" étant l'exemple le plus explicite. Ils peuvent tout aussi bien être la résurgence d'un mort regretté. Tout autrement, les créatures enfantées par la machine peuvent être la matérialisation d'un sentiment. Ainsi, si l'utilisateur se concentre sur un ennemi pour lequel il éprouve une haine violente, la machine matérialise alors sa haine sous la forme d'un tueur dont le seul but est de détruire l'ennemi haï.

Il peut en aller de même si une personne se concentre sur une crainte, sa maladie mentale. Celle-ci est aussitôt matérialisée. Aussi un individu souffrant d'une phobie au sujet des araignées, voit apparaître devant lui l'araignée la plus repoussante qu'il n'ait jamais contemplée.

Une personne atteinte d'envies suicidaires fera apparaître son double, son frère jumeau, ce dernier désirant ardemment sa mort.

Cependant, de même lorsque l'utilisateur exauce un souhait et le voit réalisé, la matérialisation d'un sentiment libère la personne de



celui-ci. En d'autres termes l'utilisateur qui matérialise sa phobie n'en souffre plus.

S'il est relativement facile de déterminer les caractéristiques et compétences d'une créature de rêve ou d'un vieil ami disparu, il en va tout autrement pour la matérialisation d'un sentiment. Guidez-vous dans sa réalisation à l'aide du concept que la créature est sensée représenter. Tous ses pouvoirs, caractéristiques, compétences doivent aller dans ce sens.

Exemples :

- **Le Tueur**
  Créature matérialisée d'après la haine vouée à un ennemi.
  Apparence : le tueur se présente comme un homme corpulent aux yeux à l'éclat rougeoyant. Ses dents sont taillées en biseau, son crâne est rasé, des scarifications couvrent tout son corps. Une expression méprisante se lit sur son visage.
  Le seul but de ce tueur est bien sûr de détruire, de mutiler l'objet de la haine éprouvée par son créateur.

Le Tueur

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
18	30	18	9	16	12	6

Points de Vie : 36 **Blessure majeure :** 18
Armure : 8, sa peau à la dureté de l'acier.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache à 2 mains	90 %	3D6+2D6	90 %
Coup de dent	80 %	1D4+2D6	-

Compétences : Pister 90 %, Embuscade 90 %.
Notes : il s'agit d'une haine très très ancienne...

- **Araignée Monstrueuse**
  Créée d'après une phobie.
  Apparence : cette araignée est tellement repoussante que tout personne qui la voit doit surmonter sa peur (test sous POUx4). En cas d'échec, toutes ses compétences sont divisées par deux. Dans le cas d'une maladresse, elle demeure paralysée, incapable d'entreprendre la moindre action.
  Dans le cas d'une réussite critique, le personnage devient fou furieux et se jette sur elle afin de la tuer.

Araignée monstrueuse

FOR	CON	TAI	INT	DEX
14	10	19	13	18

Points de Vie : 19 **Blessure Majeure :** 10
Armure : 6 points de graisse et de fiel sous sa peau craquelée.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Calicère*	70 %	2D6	-
Crochet (x2)	50 %	1D6+2	-

* Si l'araignée mord sa cible, celle-ci est aussitôt empoisonnée. Son venin a une virulence de 18. Si la victime ne résiste pas, elle tombe paralysée pour une heure.

- **Meurtrier Fratricide**
  Créé d'après une tendance suicidaire.
  Apparence : identique à celle de la personne atteinte de tendances suicidaires.
  Les caractéristiques et les compétences de cette créature sont celles de l'utilisateur, à l'exception des compétences en Attaque et en Parade qui bénéficient d'un bonus de 20 %. Ses souvenirs, sa personnalité sont la copie conforme de l'utilisateur de la machine.
  Son seul but est de tuer le plus rapidement son créateur, un être faible indigne de vivre. Après quoi, lui, reprendra en main cette vie laissée à l'abandon.

  Note : En aucun cas un joueur ne peut interpréter un meurtrier fratricide après l'assassinat de son personnage par celui-ci.

Drogue Eveil

Difficulté psychologie : 20+10 par D6 heures
Difficulté chimie : 30

Cette drogue permet de maintenir éveillée toute personne qui la consomme pour une durée égale à 1D6 heures.

Note : vous pouvez considérer qu'une personne peut se maintenir naturellement éveillée pendant une durée de 18 heures plus sa CON.

Générateur Vampirique

Difficulté biologie : 70
Difficulté psychologie : 60

Le générateur vampirique convertit la puissance vitale des êtres vivants en une énergie utilisable par tout type de machines.

Cependant, ce générateur absorbe l'intégralité de l'énergie vitale d'un être vivant.

En d'autres termes, cet appareil tue systématiquement. Par point de CON absorbé, le générateur produit un point d'Energie.

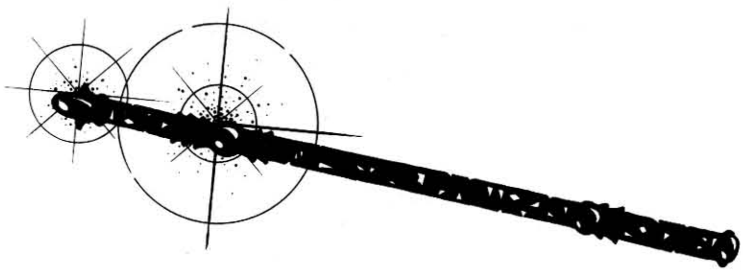
Arme Mentale

Difficulté psychologie : 80 + 10 par D6 de VIR
Difficulté électricité : 60 + 10 par 5 mètres de rayonnement.
Coût en énergie : 10 par utilisation.

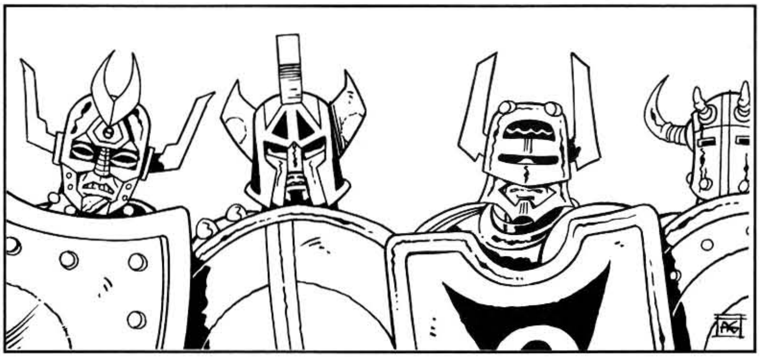
L'arme mentale est un appareillage qui amplifie les ondes du cerveau de son utilisateur. Cet appareil permet de briser la volonté, de terrifier des opposants. Ceux-ci abandonnent alors toute vélléité de résistance ou prennent la fuite.

Toute personne, en dehors de l'utilisateur, située dans le rayon d'action de l'arme mentale doit tester son POU contre la VIR de l'arme. En cas d'échec, le personnage prend la fuite, terrorisé.

Cet effet perdure un nombre de rounds égal à la VIR de l'arme mentale.



Combat



Les Bottes Secrètes

Qui n'en a jamais entendu parler ?

Précises, sournoises, imparables, les bottes secrètes permettent de se débarasser d'un adversaire en un tour de main. Comme leur nom l'indique, leur efficacité dépend grandement du secret qui les entoure. Aussi sont-elles jalousement gardées par leur inventeur.

Au pays de l'art noble du duel, les princes comme les soudards les vénèrent littéralement. Plus d'une réputation s'est faite sur une botte particulièrement efficace. Pour le soldat, elles sont synonymes de survie, pour le noble de prestige.

Nul ne peut se prétendre maître d'arme tant qu'il n'a pas élaboré sa propre botte secrète. Certains bretteurs particulièrement experts, dit-on, ont fait fortune en enseignant ces recettes miraculeuses. De nombreux livres se vendent aussi, décrivant tous avec moults détails des bottes dont la seule efficacité est d'enrichir leurs auteurs !

Règles

Chaque botte secrète est à prendre à part entière comme une compétence de combat. Chacune s'utilise uniquement avec l'arme pour laquelle elle a été conçue (essayez donc de refaire le coup de Jarnac avec une masse d'arme !). Utiliser une botte secrète exige une certaine maîtrise de l'arme, aussi des compétences de 70 % en Attaque et Parade sont nécessaires. En dessous de ce minimum, nul ne peut prétendre les apprendre.

Qu'une botte secrète soit apprise ou créée, la compétence de départ est égale à l'INT du personnage plus son bonus d'attaque. Cette compétence progresse par expérience.

Comment créer une botte secrète ?

Seul un maître d'armes (90 % en Attaque et Parade) peut créer une botte secrète, et une seule. Son élaboration demande en plus de mois d'efforts et de recherche, l'expérience de toute une vie.

A la fin de chaque mois de travail, le chercheur teste sa compétence d'Attaque. Un critique signifie la mise au point définitive de la botte.

La blessure majeure infligée est choisie par le maître d'armes lui-même.

Exemple

Bren Dynsk, loup granbreton, renégat réfugié à Mazeille s'est installé comme maître d'armes. Profitant d'un certain calme dans sa vie agitée, Bren décide de peaufiner une botte secrète. Cinq mois de recherche lui sont nécessaires (en terme de jeu, le joueur de Dynsk obtient un critique le cinquième mois). Bren ayant une intelligence de 16 et un bonus d'Attaque de 10 son score dans cette nouvelle compétence est de 26%.
Bren choisit l'effet de sa botte, pour son épée longue. Elle coupe le nez de son adversaire (53 sur la table des Blessures Majeures).

Comment apprendre une botte secrète ?

Toute personne ayant 70 % en attaque et parade dans une arme peut apprendre une botte secrète pour celle-ci.

Seul un maître d'armes peut enseigner une botte à un néophyte.

A la fin de chaque semaine d'apprentissage, l'élève teste sa compétence d'attaque. La botte est considérée apprise lorsque l'étudiant réussit un critique.

L'autre façon d'apprendre est de survivre à une botte secrète. La victime a alors une chance égale à son bonus d'Intelligence de la mémoriser. Cette voie est certe plus rapide mais aussi plus mortelle. Apprendre de cette manière exige toujours les mêmes conditions. Une fois apprise, l'élève maîtrise cette nouvelle compétence à un score égal à son INT et à son bonus d'Attaque.

Comment utiliser une botte secrète ?

Une botte secrète demande certaines manoeuvres de préparation. Aussi toute attaque est impossible le tour précédant.

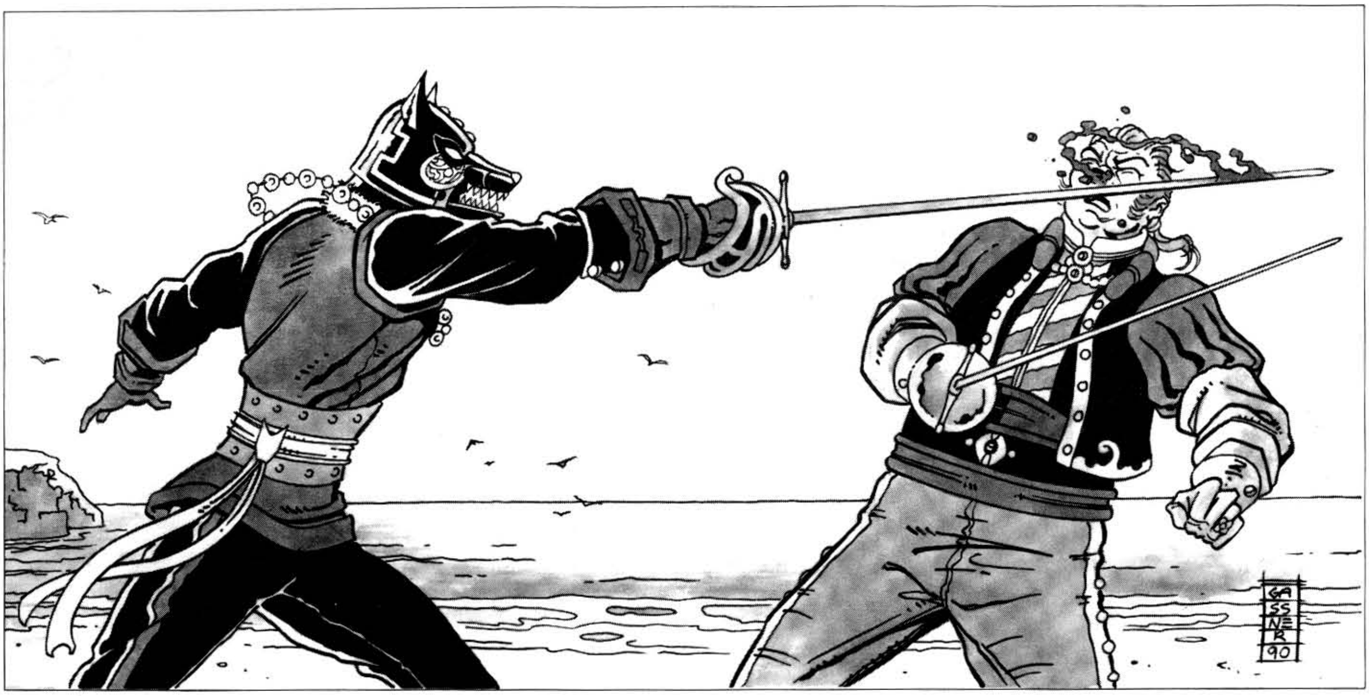
Parer ou éviter une botte secrète demande un critique.

Quel est l'effet d'une botte secrète ?

En cas de réussite, une botte secrète cause d'office une blessure majeure, l'armure n'accorde aucune protection. La blessure majeure n'est pas déterminée aléatoirement. Une botte provoque toujours la

Exemple

Provoqué en duel, Bren retrouve son adversaire le comte Terranova, à l'aube, sur une plage de Mazeille. Devant l'assemblée de nobles présents, Bren est décidé à faire la preuve de sa botte, espérant ainsi recueillir des élèves fortunés.
Après quelques rounds d'observation, Dynsk prépare sa botte, se contentant de parer. Le round suivant, il passe à l'attaque. Sa feinte au ventre trompe la garde du comte Terranova et un terrible moulinet coupe son nez (jet d'Attaque de Dynsk : 24 sur 26 donc réussi, Parade de Terranova : 39 sur 76, réussi mais ce n'est pas un critique !) Le comte possède 18 points de vie normalement, il en perd neuf.
Cependant, le comte a survécu à la botte. Le test sur son INT est réussi : 12 sur 16, aussi a-t-il découvert la botte de Bren.



même blessure majeure.

Quant aux points de vie perdus, prenez la moitié des Points de Vie de la victime.

Une réussite critique sur une botte secrète cause la perte supplémentaire d'1D10 points de Vie.

Tel est pris qui croyait prendre

La force d'une botte secrète réside dans son effet de surprise, aussi son utilisation contre un adversaire la connaissant est très périlleuse.

En effet celui-ci sait d'avance quelles passes d'armes son ennemi utilise. Dans de telles circonstances, la botte secrète échoue et l'adversaire reçoit un bonus de 30% à sa propre attaque ce round ci.

Quelques bottes

- **Le coup de Jarnac**
  Cette botte (très ancienne) s'utilise avec une épée large, longue, courte ou une rapière. Réussie, elle sectionne le tendon de la jambe gauche.
  91-92 : Tendon de la jambe gauche sectionné, la jambe est totalement inutilisable. Vous perdez 4 points de DEX. Actuellement, Enroy de Jestac, capitaine de la garde des ducs de Gascoigne est le plus brillant utilisateur de ce classique du genre. Désormais, on ne compte plus en Gascoigne les éclopés, les malheureux adversaires d'Enroy, souvent des soupirants de la comtesse d'Esteel. Cette brune sculpturale aux oeillades brûlantes a repoussé avec fracas les avances de Jestac. Depuis, l'amoureux transi se venge sur les favoris de la comtesse.
- **La balafre dextre**
  Cette botte s'utilise avec une épée ou une hache. Réussie, elle orne le visage de la victime d'une balafre à la joue droite des plus seyantes.
  52 : perte de l'oeil droit. Vous perdez 2 points de CHA et 2 points de DEX.
  Von Villach est le créateur de cette botte. Sa générosité proverbiale envers ses amis et sa longue errance à travers l'Europe ont répandu la balafre dextre. C'est certainement la botte la plus connue, c'est aussi monnaie courante parmi les spadassins de menacer son adversaire d'une "bonne balafre". Cependant tous les forts en gueule ne sont pas maître d'armes.
- **La balafre senestre**
  L'effet est celui d'une balafre dextre transposée sur la joue gauche.
  51 : Perte de l'oeil droit. Vous perdez 2 points de CHA et 2 points de DEX.
- **Le baise main**
  Cette botte s'utilise avec une hache ou une masse d'arme. Son effet est de couper net la main droite !
  80-82 : Perte de la main droite et d'une partie du bras. Vous perdez 4 points de DEX.
  Cette botte a fait la réputation de Frieda von Altburg, la redoutable capitaine des Casques Rouges. A la tête de ses mercenaires, Frieda a ravagé les provinces des chevaliers génétiques et a amputé nombre d'entre eux.
- **La morsure de la mante**
  Cette botte s'utilise avec une épée longue ou une épée à deux mains. Son effet est de fracturer les côtes du côté gauche.
  65-68 : Côtes cassées. Vous perdez 1D4 points de CON. Vous perdez autant de points de vie que vous avez perdu de points de CON.
  Comme son nom l'indique, la garde impériale granbretonne a fait sa spécialité de cette botte. Certains affirment que Huon lui-même l'a créée. Jusqu'à aujourd'hui, ce secret est resté dans l'ordre, nul ennemi des mantes n'a survécu assez longtemps pour la divulguer.

Armes et Armures

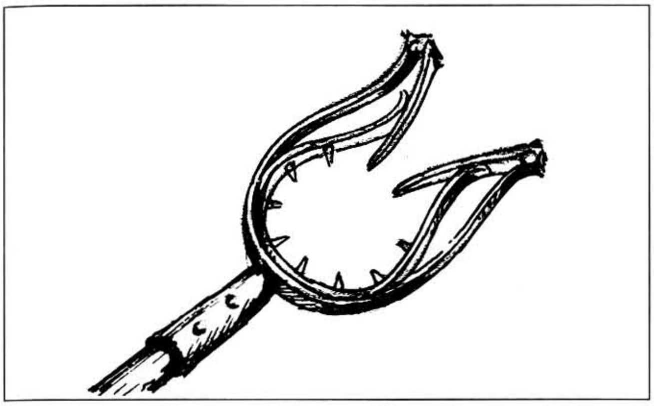
Ce chapitre présente de nouvelles armes et armures en usage dans l'Europe du Tragique Millénaire.

La Fourche de Guerre

Minimum Requis		Dégâts	Prix
FOR	DEX		
13	12	Spécial	400A

Cette arme à deux mains est conçue afin de capturer vivant des ennemis et non pour tuer. Les mercenaires l'utilisent pour s'emparer de riches adversaires capables de payer une rançon substancielle.

L'arme se présente comme une fourche dentée. Les deux pointes sont tournées vers l'intérieur. Un système de ressort donne une certaine flexibilité à cette mâchoire étroite. Pour capturer sa proie, l'utilisateur doit saisir un membre de sa cible. Sous le choc de l'impact, la mâchoire s'ouvre et se referme aussitôt, les pointes à l'intérieur interdisant, tel un hameçon, toute évasion.



Localisez avec un **D10** le membre capturé de la façon suivante :

D10	Localisation
1-4	Jambe droite
5-7	Jambe gauche
8	Bras droit
9	Bras gauche
10	Cou

Pour s'échapper, le prisonnier doit briser l'arme :
(Armure : 6, Points de Vie : 20).

Tant qu'il ne s'est pas libéré, il subit un malus de 20 % à toutes ses compétences.

Celui-ci peut aussi se débattre violemment, une contorsion pouvant le libérer des mâchoires. Dans ce cas, le prisonnier doit réussir un jet sous sa DEX et reçoit son bonus de force en dégâts absorbé par son armure.

L'utilisateur de la fourche peut tenter de faire tomber son prisonnier s'il réussit une lutte FOR/FOR sur la Table de Résistance.

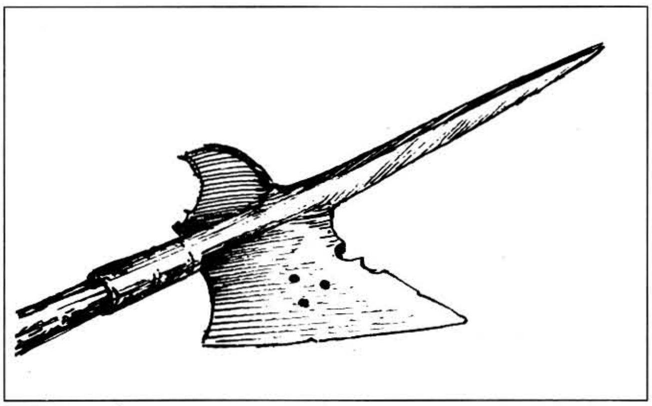
Les Fléaux

Minimum Requis		Dégâts	Prix
FOR	**DEX**		
Fléau simple			
13	14	1D6	200A
Fléau à deux Mains			
12	15	1D10	300A

Les fléaux se constituent d'une lourde boule d'acier souvent cloutée, reliée à un manche par une solide chaîne de métal. L'intérêt particulier de cette arme réside dans la difficulté pour l'adversaire de la parer. Aussi, diminuez de 20 % la parade de tout combattant faisant face à un fléau.

La Hallebarde

Minimum Requis		Dégâts	Prix
FOR	**DEX**		
13	12	1D8+2	900

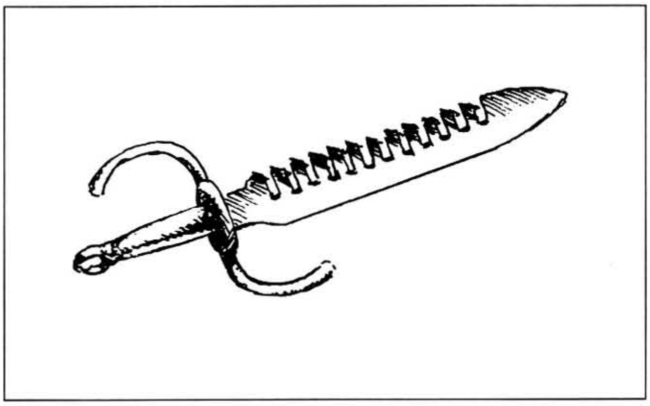


La hallebarde se présente comme une longue pointe montée sur un manche à deux mains avec un fer de hache et une tête de marteau.

La hallebarde combine les avantages de la masse et du marteau de guerre. Les protections par les cottes de mailles et les plaques sont divisées par deux.

Le Brise-Lame

Minimum Requis		Dégâts	Prix
FOR	**DEX**		
13	10	Spécial	200A



Le brise-lame se présente comme une dague crantée au fer exceptionnellement épais. Une parade réussie contre une épée, une dague, un cimetère ou une rapière indique que cette lame s'est fichée dans un cran du brise-lame. Le brise-lame reçoit alors 1D6 points de dégâts plus les bonus de force de l'attaquant. L'adversaire peut retirer sa lame, mais celle-ci endure 1D10 points de dégâts.

La Cuirasse

Protection	Prix
1D8+2 avec heaume	700A
D8-1 sans heaume	

Il s'agit d'une armure de plaques de "mauvaise" qualité. Celles-ci sont produites en série dans de grandes forges et sont destinées à équiper la piétaille de plus en plus nombreuse dans les armées.

L'Armure de Tournoi

Protection	Prix
1D10+10	3 000 A

Ces armures aux formes gauches et obèses sont destinées à protéger les jouteurs de toutes les blessures. Cependant, ce blindage lourd et incommode amène les inconvénients suivants :

- La DEX du porteur est divisée par deux.
- Le porteur ne bénéficie pas du bonus de force, la lourdeur de l'armure empêche tout mouvement puissant.
- Une fois au sol, le porteur doit réussir un jet (D100) sous sa FORx1 pour se relever.
- Les compétences en perception sont diminuées de 80 %.
- Un escabeau est nécessaire pour monter à cheval avec une telle armure.
- Le porteur ne peut à la fois se battre et se déplacer.
- Une FOR minimum de 13 est nécessaire pour supporter une telle armure.

Le Grand Harnoi

Protection	Prix
1D10+4	10 000 A

Il s'agit de l'armure de plaques améliorée par le savoir des meilleurs artisans. Elle est plus légère que l'armure de plaques, le casque permet une meilleure vision et ses formes font dévier les coups.

Aussi le porteur d'une telle armure ne subit plus de malus de perception et la FOR minimum pour se déplacer et se battre normalement est de 9.

Le Pavois

Le pavois est un grand bouclier de forme rectangulaire capable de protéger entièrement son porteur. Son poids et sa taille interdisent de l'utiliser dans une mêlée. Son utilité réside dans la protection qu'il accorde contre les armes de jet. Habituellement, les pavois sont accrochés au dos des arbalétriers. Ceux-ci peuvent ainsi tourner le dos à l'ennemi lorsqu'ils rechargent leur arme.

Le pavoi possède aussi une béquille permettant de le planter en terre afin de s'abriter derrière lui. Cependant, il interdit toute action offensive si l'on veut bénéficier de sa protection.

Il n'est pas nécessaire de réussir un test de parade pour être protéger par un pavois. Celui-ci ajoute en fait **1D10+6** points d'armure supplémentaires à la personne qui s'abrite derrière.

Minimum Requis		**Dégâts**	**Prix**
FOR	**DEX**		
14*	-	-	200

* Uniquement si le pavois est porté.

La Grande Lance

Minimum Requis		**Dégâts**	**Prix**
FOR	**DEX**		
13	11	1D10	100A

La grande lance se constitue d'une lourde hampe longue de quatre à cinq mètres terminée par un fer triangulaire. Cette arme est uniquement utilisable à cheval lors d'une charge et exige un support. En effet, le bras d'un homme est incapable de la pointer efficacement. Le support est souvent un crochet fixé au plastron d'une cuirasse d'armure.

Ce système permet de communiquer à la lance l'impact donné par la course du cheval. Aussi, ajoutez aux dégâts, le bonus de FOR de la monture et non celle du cavalier. De ce fait, un cheval avec une FOR de 29 et une TAI de 24 ajoute 3D6 aux dégâts. Si l'attaque réussit, la lance est perdue pour le cavalier.

La Pique

Minimum Requis		**Dégâts**	**Prix**
FOR	**DEX**		
12	13	1D10+1	80A

Cette arme à deux mains se compose d'une longue lame aiguisée montée sur une hampe d'au moins six mètres. Sa principale utilité est de briser toute charge de cavalier. En effet, la pique de part sa longueur donne systématiquement l'initiative d'attaque à son porteur.

De plus, si la pique reçoit une charge, ajoutez aux dégâts infligés à un cavalier les bonus de FOR du cheval et non ceux du porteur de la pique.

Face à un ennemi à pied, la pique confère un second avantage. Celui-ci doit déjà se "glisser sous la pique" pour attaquer son porteur. En termes de jeu, il doit réussir une attaque et le piquier doit rater sa parade. Après quoi, la pique devient inutilisable.

Exemple

Lors du siège de Magdebourg, Crise se trouve seul à cheval, armé d'une pique face à un Granbreton. Le piquier le touche, mais Crise réussit à parer. A son tour, il attaque mais le Granbreton réussit sa parade ! Au second round, le Granbreton rate notre "héros". Celui-ci réussit son attaque qui n'est pas parée. Crise a réussi à passer sous la pique. Désormais, elle est inutilisable et le Granbreton l'abandonne pour se saisir de sa hache. La lutte va vraiment commencer !



La Santé Mentale



"...Mais les aspects spirituels ou moraux sont totalement négligés. Ils font montre d'une cruauté sans précédent. Ce sont des déments. Leurs âmes sont emplies d'amour pour tout ce qui touche au mal et de haine pour tout ce qui est noble.".

Moorcock, "Le Joyau Noir"

La Santé Mentale

Ce chapitre se propose d'introduire pour Hawkmoon les règles de la santé mentale en usage dans Stormbringer.

Leur utilisation permet de jouer pleinement les cultures déviantes du Tragique Millénaire, tels les Granbretons mais aussi de rendre compte des rapports entre humains et mutants. En effet, servir ou s'allier avec l'Empire Ténébreux n'est pas innocent et demande le sacrifice de sa conscience. Pareillement discuter avec une fourmi géante à visage humain grignotant un fémur demande un effort de volonté.

Autrement ces règles sont toujours utilisables si les joueurs font face en une occasion au Chaos. Ces règles proviennent des techniques établies dans l'Appel de Cthulhu. Cependant, à la différence de ce jeu, les personnages du Tragique Millénaire vivant dans une époque plus brutale sont plus à même de résister à des scènes d'horreur.

De plus les personnages de Hawkmoon souffrent plus rarement de folie passagère à la différence de Chtulhu.

L'aventurier dans Hawkmoon aura plus tendance à sombrer lentement dans la folie permanente.Cependant, en aucun cas, la Santé Mentale ne doit devenir un élément essentiel du jeu.

Déterminer la SAN d'un personnage

La SAN n'est pas une caractéristique à proprement parler. Elle est comprise entre 1 et 99. La SAN caractérise la faculté du personnage à supporter de violents chocs psychologiques. L'horreur et la terreur qu'inspirent certaines créatures peuvent diminuer la SAN de votre personnage. Celui-ci sombrera alors doucement dans la folie.

La SAN d'un personnage équivaut à 5xPOU. La SAN d'un personnage ne change pas si son POU augmente ou diminue par la suite. Inscriverz sur votre feuille la quantité de Santé Mentale de votre personnage. Notez la moitié de la SAN initiale du personnage, ce qui représente son Seuil de Folie Temporaire (SFT). Le SFT d'un personnage ne change jamais.

De temps à autre, vous devez réussir un jet de SAN. Ce jet est effectué à l'aide d'un dé de pourcentage. Le jet est réussi s'il est égal ou inférieur à la SAN du personnage au moment où son joueur lance les dés. Si le jet est manqué, la SAN du personnage diminue. Toute perte de SAN est généralement permanente. Si le personnage perd une quantité de points de SAN supérieure ou égale à son SFT en moins de 10 minutes (50 rounds), il deviendra alors temporairement fou. Si la SAN du personnage tombe à 0, il devient complètement dément. C'est au maître de déterminer la folie du personnage et sa durée à l'aide des tableaux suivants.

Dans le cas d'un personnage granbreton, réduisez sa SAN de 10 et déterminez aléatoirement l'une des maladies mentales suivantes. Vous pouvez aussi en accord avec votre maître de jeu choisir librement.

Ces maladies sont incurables, nul traitement connu n'a réussi jusqu'alors à rendre "humain" un Granbreton. Cependant il existe une échelle dans la folie des Granbretons, certains ont "parfaitement réussi", en d'autres termes ils ressemblent en tout point à l'animal totem de leur ordre, d'autres par contre conservent des traces d'humanité.

Ainsi chaque maladie comprend trois stades:

- ❑ **Léger :** la personne réussit encore à contrôler ses "accès d'humeur". Elle peut même, avec quelques efforts, passer pour un être équilibré. Seules des conditions exceptionnelles, telle une forte émotion, amène le Granbreton à dévoiler son véritable caractère. En fait sa maladie jaillit par crise à certains moments. Le reste du temps le feu couve sous la cendre, dans l'attente du prochain brasier. Lors de ces phases de "sommeil" le Granbreton parait le plus charmant des hommes.
- ❑ **Grave :** la maladie prend le pas sur la personnalité du Granbreton. Il lui est de plus en plus difficile de réfréner sa maladie. Celle-ci s'exprime à chaque opportunité à moins que le malade ne se domine, en d'autres termes qu'il réussisse un jet sous son POUx3.
- ❑ **Critique :** La maladie domine totalement la personne. Celle-ci a perdu tout libre arbitre. Désormais, son seul intérêt consiste à se baigner davantage dans sa fange, à donner libre cours à sa folie. Certains Granbretons appellent cet état, l'incarnation. Selon leur avis, l'esprit de l'ordre se manifeste à travers certains animaux particulièrement exceptionnels.

Au commencement, un personnage granbreton souffre toujours d'une maladie mentale au stade léger. Cependant son état ne peut que s'aggraver. En termes de jeu il doit chaque année tester sa SAN. En cas d'échec sa maladie passe du stade léger au stade grave et il perd 1D10 points de SAN; en cas de réussite sa maladie reste stationnaire mais il perd tout de même 1D4 points de SAN. Si le Granbreton a fui l'Empire Ténébreux, il gagne alors un bonus de 20% à chaque test annuel. Une fois le stade grave atteint, le personnage perd systématiquement 1D10 points de SAN chaque année. Sa maladie devient critique lorsqu'il a perdu tous ses points de SAN.

Table des maladies mentales des Granbretons

1 Sadique
Le malade tire satisfaction de la souffrance d'autrui. Généralement, il préfère infliger lui même ses tortures, dans l'espoir d'entendre sa victime le supplier.

2 Schizophrène
Le malade possède deux personnalités qui se succèdent. Généralement, les Granbretons atteints de schizophrénie se prennent réellement, lors de crises, pour l'animal de leur ordre. Il n'est pas rare de voir des loups déchirer avec leurs gantelets, la chair de leurs victimes.

3 Tueur Psychopathe
Le malade a besoin de tuer. Il peut se passer de nourriture, de boisson, mais régulièrement, comme l'homme assoiffé se rue vers une coupe d'eau, il doit étancher sa soif de sang. Ces envies ne s'embarrassent guère de sentiments : amis, parents, femmes, enfants, tout est bon...
Exemple : Asrovac Mikosevaar, le grand connétable des Vautours souffre de cette maladie.

4 Xénophobe
Le Granbreton atteint de xénophobie ressent une haine, un mépris incommensurable envers les étrangers. Le seul destin qu'ils méritent est de devenir les esclaves de l'Empire Ténébreux.

5 Berserk
A chaque combat, le Granbreton est pris de folie guerrière. Tant qu'il reste un ennemi à abattre, il ne déposera pas les armes et ne fuira pas. Nombre de Sangliers sont berserks.

6 Paranoïaque
Le malade est persuadé qu'il est la cible d'un vaste complot dirigé contre lui. Les Granbretons victimes de paranoïa localisent souvent le complot chez les ennemis de l'Empire.

7 Tyrannique
Le malade a besoin de régenter, de commander, d'ordonner. Il se voit comme l'homme de la situation, celui qui doit être écouté par tous. Toute résistance, contrariété, insubordination, le plonge dans une colère rouge.
Exemple : Méliadus lui-même.

8 Sans sentiment
Le Granbreton est incapable de ressentir une émotion, un sentiment. A ses yeux les relations humaines se limitent à des rapports de force, tout se calcule, tout se prévoit.
Exemple : Huon

9 Asocial
Le malade ne respecte, ni ne supporte la vie en communauté. Tout lui sera bon pour détruire les règles de la société où il séjourne. La seule règle qui lui convient est celle de l'anarchie la plus sauvage.

10 Hypocondriaque
La personne se voit et se sent toujours malade. Elle n'a de cesse de prévenir son entourage de sa santé déclinante, de la faiblesse de ses forces...
Exemple : Huillam d'Averc



Comment perdre des points de SAN

Dans certaines situations décrites plus loin dans le chapitre, un personnage devra réussir un jet de SAN. Ce jet est effectué à l'aide d'un dé de pourcentage. Un jet est réussi s'il est égal ou inférieur à la SAN du personnage à l'instant où il lance les dés. Le jet est manqué s'il est supérieur à la SAN. En ce cas, la SAN du personnage diminue. Toute perte de SAN est généralement permanente.

S'il arrive qu'un personnage perde des points de SAN en nombre supérieur ou égal à son SFT en une période de dix minutes, il deviendra temporairement fou. Le maître de jeu détermine alors aléatoirement cette folie sur le Tableau de Folies Temporaires. Le tableau suivant donne la durée de la crise qui affecte le personnage.

Tableau des Folies Temporaires

1D6	Type de Folie
1	Catatonie : position foetale
2	Stupéfaction : babillage incessant
3	Paranoïa : soupçons irraisonnés
4	Phobie : terreur envers la cause de la folie
5	Amnésie
6	Tentative de Suicide

Table des Durées

1D8	Durée de la Folie
1	10 minutes
2	1 heure
3	2 heures
4	10 heures
5	1 jour
6	2 jours
7	7 jours
8	14 jours

Récupérer des points de SAN

Un personnage peut regagner des points de Santé Mentale, à condition, toutefois, que son total ne dépasse pas son score de base. En général, les personnages peuvent regagner des points de SAN par l'utilisation de la compétence Connaissance de la Psychologie.

Perte de SAN selon les situations

Le paragraphe détaille les différentes situations "angoissantes" probables dans le Tragique Millénaire. Si vos aventuriers font face au Chaos, reportez vous alors aux règles de Stormbringer (livret du maître du jeu).

Morts horribles mais naturelles

Certaines morts naturelles peuvent être si effroyables que les personnages qui sont confrontés à la scène ou au corps défiguré doivent effectuer un jet de dés sous la SAN. Si le jet réussit, le personnage ne perd aucun point de SAN. S'il échoue, le personnage perd 1D6 points de SAN. Les Granbretons ne sont pas affectés par de tels spectacles. De telles morts peuvent être :
- lors d'une expérience, l'aide d'un personnage scientifique glisse et tombe dans une cuve d'acide...
- Voir une personne happée par un octiguane
- Voir une personne prise dans un incendie brûler vive...

L'effet granbreton

La saga d'Hawkmoon regorge d'exemples de la folie granbretonne dans tous les sens du terme. Nul, à l'exception d'eux mêmes, ne peut contempler sereinement leurs oeuvres. Découvrir la "culture"



granbretonne est une véritable torture de l'esprit, et celui qui s'allie ou pire, sert sous les étendards de leurs légions met en danger son intégrité mentale.

Pour chaque occasion ci dessous, tout personnage non granbreton ou assimilé doit tester sa SAN. En cas d'échec il perd 1D8 points de SAN.

- ❏ **Londra**
  Londra est réellement la capitale granbretonne. C'est certainement l'un des lieux les plus éprouvants d'Europe pour une personne équilibrée. Son architecture seule suffit à rendre fou, quant aux eaux de la tamise, teintes en rouge par le sang des prisonniers égorgés par milliers... Toute personne ayant raté son test de SAN et qui demeure à Londra doit tester à nouveau chaque mois tant qu'elle ne réussit pas. Si des aventuriers se rendent à Karlay la Pieuvre, ils devront aussi tester leur SAN. La cité granbretonne sur le continent est quasiment aussi terrifiante que Londra.
- ❏ **Happenings Granbretons**
  La contemplation des carnages savants et raffinés, organisés par les Granbretons n'invite pas à l'harmonie. Nul ne partage leur sens de l'esthétisme sanglant. Les orgies organisées dans le palais d'Huon ou les festivités organisées en l'honneur des étrangers sont aussi épouvantables.
- ❏ **Bataille contre les Granbretons**
  Lors des batailles, les Granbretons font preuve de la pire des barbaries. Les prisonniers sont fréquemment dépecés vifs avant la fin des combats ! Aussi faire face une journée durant, à une telle armée ébranle même les plus forts et cause souvent la fuite de nombreux guerriers.
- ❏ **Prisonnier de l'Empire Ténébreux**
  Etre prisonnier de l'Empire Ténébreux est une épreuve particulièrement dégradante. Toute personne ayant raté son test de SAN et qui est encore captive doit tester à nouveau, chaque mois, tant qu'elle ne réussit pas.
- ❏ **Rencontrer Huon**
  Parler à un fossile vivant, maître du monde, n'est guère commun après tout !
- ❏ **S'Allier à l'Empire**
  Servir la cause de l'Empire Ténébreux équivaut pour tout être humain équilibré à renoncer à ses valeurs. Ce cas est à prendre en considération uniquement si le personnage a contemplé la réalité de la culture granbretonne.
- ❏ **S'Engager dans une Légion Impériale**
  Si le personnage choisit ou doit pour survivre s'engager chez les Vautours, les Faucons ou encore un autre ordre, il connaîtra dès lors le mode de vie granbreton dans ses moindres détails. En d'autres termes il doit tester sa SAN chaque mois. Si le personnage rate consécutivement deux fois, alors il aura contracté l'une des folies granbretonnes (voir le tableau correspondant, celle-ci est à déterminer par le maître du jeu). Désormais l'aventurier est assimilé à un Granbreton.

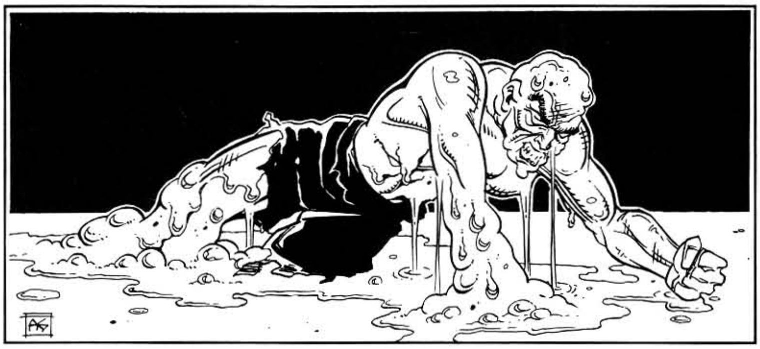
Les mutants

Certains mutants du Tragique Millénaire ont des aspects particulièrement repoussants. Ces corps monstrueux ont provoqué d'ailleurs toutes les chasses aux mutants organisées jusqu'à aujourd'hui et ont aussi inspiré des sectes comme celle des chevaliers génétiques.

Cependant, d'autres mutants ont des aspects "normaux" ne suscitant pas l'épouvante. Aussi deux cas se présentent. Un test sous la SAN est obligatoire si l'apparence, la conduite du mutant est particulièrement hideuse. En cas d'échec le spectateur perd alors 1D6 points de SAN.

Par contre, si le mutant ne comporte aucune horreur, alors un test sous la SAN s'avère inutile.

Les Drönns



"Les Drönns sont certainement les mutants les moins connus. Rares sont ceux ayant eu des preuves de leur existence et bien peu ont survécu. Quant aux autres, ils les considèrent comme une fable destinée à effrayer les enfants rebelles.
Plus que le refus de leur existence, la plus grande erreur de ces incrédules consiste à les considérer comme des mutants. En effet, les Drönns ne sont pas, comme tant d'autres, des lointaines victimes du Tragique Millénaire, ils ne sont même pas originaires de notre vielle Terre. Ils viennent d'une autre planète !
L'invité que j'attends cette nuit m'apportera enfin des preuves irréfutables de leur existence. Je l'entends frapper à la porte. Samyes lui ouvre..."

Cet extrait du journal du Comte Chimiste Anlek a été retrouvé à demi calciné dans sa cheminée, la nuit de sa mystérieuse disparition. Son valet, le dénommé Samyes a sauvé ces notes du feu allumé en plein juillet ! Quant au mystérieux voyageur qui lui a rendu visite, lui aussi semble avoir disparu, à moins qu'il ne soit la cause de tout ceci.
J'espère que votre altesse ne portera pas créance aux écrits fumeux du regretté Comte Chimiste Anlek. Les Drönns sont juste bons à divertir les enfants et les excentriques. La disparition d'Anlek et de son invité, tout aussi farfelu que lui, est, je pense à mettre au compte de ses expériences. Je rappelle à sa seigneurie que celles-ci ont, par le passé, rasé le donjon de votre château.
Rapport du Sénéchal Angos de Baner au Duc d'Oléan concernant la disparition mystérieuse du Comte Chimiste Anlek.

Les Drönns : qui sont-ils ?

Contrairement au bon sens du Sénéchal Angos de Baner, les Drönns existent bel et bien et tout comme l'affirmait Anlek, ils proviennent d'une autre planète.

Les fables au sujet des Drönns, les décrivent de mille et une façons, plus absurdes les unes que les autres. Aucun renseignement ou preuve ne subsiste dans ces racontars. Malheureusement, les Drönns sont bien réels et n'ont aucun sens de l'humour.

Les Drönns ont une tradition expansionniste et comptent bien faire de la Terre une nouvelle région de leur Empire.

Morphologie ou Morphologies ?

Les Drönns, naturellement, se présentent telle une pâte verdâtre fluorescente. Cependant les Drönns ont le pouvoir de changer de formes, de textures, de couleurs et surtout de contrôler ces variations, si bien qu'ils peuvent prendre la forme de tout être vivant ou objet.

Un Drönn ne peut se transformer rapidement. La métamorphose demande une journée entière. Cependant, retourner à son état naturel ne lui prend que quelques minutes.

La transformation d'un Drönn reste un spectacle particulièrement éprouvant. Le corps semble alors fondre telle une statue de cire placée dans des flammes, les teintes des cheveux, de la peau, des yeux se fondent en une couleur verdâtre repoussante, des bulles nauséabondes éclatent à la surface de cette bouillie, alors que des craquements se font entendre aux tréfonds de cette gelée.

Un test sous la SAN est alors nécessaire. Raté, le malheureux spectateur perd 1D8 points de SAN, réussi seulement 1D3.

Sous sa forme naturelle, un Drönn peut se déplacer ou plutôt s'écouler. Il peut ainsi passer sous une porte, disparaître par une fissure à travers un mur... Sa viscosité naturelle lui permet aussi de se déplacer sur les parois verticales. Bien qu'apparemment démuni de tout organe sensoriel (oeil, oreille...), un Drönn perçoit les sons, les images mais ignore tout des odeurs.

Un Drönn, sous sa forme première, ne peut être détruit par des armes. Essayez donc de tuer un liquide avec une rapière !

Même les armes énergétiques sont impuissantes, un lance-feu ne fait que dorer son teint verdâtre.

Le seul moyen de tuer un Drönn est d'utiliser des produits chimiques à base de chlore. Celui-ci provoque la dissolution immédiate du Drönn. En moins d'une minute, il ne reste plus qu'une boue noirâtre, désséchée, craquelée.

Cette action du chlore fait craindre aux Drönns l'eau de mer et tout simplement le sel. L'eau de mer ne peut tuer un Drönn mais lui provoque de terribles douleurs. Il en est de même pour le sel.

Sous une forme adoptée, un Drönn ressemble en tout point à la créature qu'il imite que ce soit le poids, la texture de la peau, la tonalité de la voix, les expressions du visage.. Une seule particularité des Drönns demeure cependant, leur température élevée. Celle-ci avoisine constamment les 40-45°C. Aussi, effleurer un Drönn, lui serrer la main nue, donnera l'impression que celui-ci est atteint d'une forte fièvre.

Comment reconnaît-on un Drönn ?

Plusieurs signes peuvent trahir un Drönn auprès d'une personne avisée. Les autres seront simplement surpris par ces comportements quelque peu hors du commun.

- La température élevée de leur corps.

- Le danger que représente pour eux le chlore les amène à adopter un comportement très particulier : jamais un Drönn ne s'approchera de la mer, sur un navire il restera cloîtré dans sa cabine durant toute la traversée. De même, il évitera soigneusement toutes les substances riches en chlore.
- Un Drönn ne se nourrit pas d'aliments comme les hommes ou les animaux. Qui plus est, l'ingestion de produits contenant du chlore représente un risque mortel pour eux. Aussi, jamais un Drönn ne prendra de repas. Acculé par la suspiçion des hommes, il pourra à la rigueur boire, prendre un léger repas, mais tout ceci lui causera une vive douleur. Ainsi, en temps normal, jamais ne verra-t-on un Drönn s'alimenter.
- Un Drönn demeure insensible aux parfums enchanteurs comme à la puanteur la plus infecte. Cette indifférence peut le trahir dans un contexte riche en "odeurs".
- Les organes sensoriels d'un Drönn ayant adopté une forme étrangère lui sont inutiles. Aussi, bien qu'entraîné à simuler le comportement humain, un Drönn peut commettre la faute. Par exemple, réagir à un événement se passant dans son dos. En effet l'angle de vue d'un drönn est de 360°C. Plus simplement, un Drönn quelquefois, oublie d'utiliser ses yeux humains. En d'autres termes, il ne suit pas des yeux son interlocuteur, parfois même, il garde les yeux fermés.

L'Ironium

Les Drönns ont importé avec eux un métal, l'Ironium, inconnu sur Terre. Plus lourd que le plomb, l'Ironium a l'aspect de l'argent natif, avec des reflets bleutés. Autre particularité notoire, l'Ironium est d'une dureté supérieure à celle du diamant. Ce métal présente aussi de multiples propriétés mécaniques et éléctriques que les Drönns ont su utiliser.

Chaque Drönn porte en permanence, à même sa "peau", une pièce d'Ironium. Afin de ne pas éveiller l'attention des humains, souvent ces pièces ont l'apparence de bijoux : bague, collier, boucle d'oreille...

L'Ironium est un catalyseur qui permet aux Drönns de stabiliser la forme qu'ils prennent. En d'autres termes, sans Ironium, un Drönn ne peut conserver une apparence artificielle plus de quelques minutes, après quoi, il retrouve son état naturel.

Ainsi, si un Drönn perd sa pièce d'Ironium, il ne lui reste plus qu'à se dissimuler rapidement.

Qui est-ce que l'on mange ce soir ?

Les Drönns, à la différence des autres créatures vivantes, ne se nourrissent pas de matières organiques. Ils absorbent l'énergie vitale des êtres vivants, entre autres les humains. Les Drönns les apprécient d'ailleurs particulièrement, ils représentent l'un des mets les plus fins et les plus nourrissants qu'ils aient jamais découverts.

Un Drönn prenant son repas est un spectacle à déconseiller aux âmes sensibles. La créature retrouve son état visqueux, dégouline sur sa proie et submerge la tête. La victime ressent alors un froid grandissant, ses idées s'effilochent, une torpeur nauséabonde finit par l'engloutir, le plus souvent à tout jamais.

Assister à un tel spectacle cause la perte de 1D6 point de SAN automatiquement.

En termes de jeu, l'énergie vitale se traduit par le POU.

Mais que veulent-ils ?

Les intentions des Drönns sont des plus simples : conquérir la Terre afin de la transformer en une vaste réserve nourricière. Cependant, deux problèmes restent à surmonter : le danger représenté par le chlore et l'agressivité des humains. Jusqu'alors, les proies rencontrées par les Drönns étaient beaucoup plus pacifiques pour ne pas dire paisibles.

Aussi, les Drönns ont-ils décidé de repousser la grande invasion tant que l'humanité ne sera pas divisée en une multitude de petits clans déchirés par les guerres.

Ainsi, depuis l'arrivée des Drönns sur terre, ceux-ci agissent dans l'ombre, multipliant complots sur complots afin de diviser les nations, de causer des guerres, d'affaiblir les pays forts...

Cependant, après des siècles d'intrigues, les efforts des Drönns n'ont pas été entièrement couronnés de succès. Aussi ont-ils changé leur objectif. Dorénavant, plutôt qu'espérer diviser l'humanité, les Drönns escomptent favoriser la croissance d'un empire conquérant qui contrôlerait la terre entière. Bien sûr, les Drönns contrôleraient de l'intérieur et discrètement cet empire totalitaire où les peuples vaincus deviendraient leur bétail. Evidemment, les Drönns ont jeté leur dévolu sur l'Empire Granbreton.

Maintenant, les Drönns agissent dans deux directions : la première infiltrer et contrôler l'Empire Granbreton. A vous de décider du pouvoir des Drönns dans l'Empire Ténébreux suivant le rôle que vous devrez leur faire jouer. Si vous décidez d'en faire un thème majeur de vos Aventures, alors plusieurs grands connétables peuvent déjà être des Drönns, voir Huon lui-même...

Par contre, si vous décidez de leur donner un rôle mineur, les Drönns peuvent contrôler alors seulement un ordre ou deux.

Celui du Serpent s'y prête très bien. En effet, le meilleur moyen pour les Drönns d'aider l'Empire Ténébreux consiste à lui fournir une aide technologique. Des armes avancées ont permis de tout temps des conquêtes faciles.

La deuxième action des Drönns consiste à favoriser l'avancée des Granbretons en affaiblissant leurs ennemis. Ainsi, ils éliminent les principaux opposants ou encore se substituent à leur place.

De la sorte, ils sont à même de diviser la puissance d'un pays ou pire le pousser à une alliance contre nature ave l'Empire Ténébreux.

Pour arriver à leurs fins, les Drönns utilisent fréquemment des agents humains. En effet, ils ont le moyen de faire flêchir la volonté et de contrôler totalement l'esprit humain.

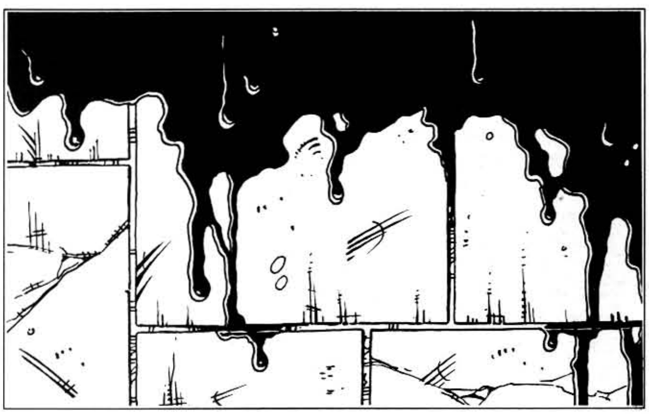
Pour cela, ils capturent la personne souhaitée et lui placent sous la peau, au niveau du cou, une plaque spéciale d'Ironium. Celle-ci contient toutes les informations, obligations, interdictions qui sont transmises au cerveau. Dès lors, la victime obéit inconditionnellement aux Drönns, elle ne peut en aucun cas se rebeller ou trahir ses maîtres tant que le triangle d'Ironium demeure en place.

Généralement, les Drönns choisissent leurs agents humains avec discernement. Leurs cibles sont des dignitaires, des princes, des rois ou alors des aventuriers particulièrement débrouillards. Les Drönns utilisent la première catégorie afin de contrôler indirectement et en secret des pays entiers. Les seconds sont formés pour devenir des espions, mais aussi des tueurs.

Et qu'en pense le Bâton Runique ?

Pour l'heure et depuis des siècles, le Bâton Runique s'oppose aux Drönns. Aucune place n'est prévue, dans le futur de la Terre, pour les Drönns. Cependant, il semble qu'à plusieurs reprises, le Bâton Runique les ait manipulés.

Aujourd'hui les Drönns ont reconnu son existence et tentent de le découvrir pour le détruire. Ils lui imputent l'échec de leur premier plan. Quoiqu'il en soit, le Bâton Runique et ses agents conservent le secret à leur sujet, nul ne peut savoir quels sont les projets du Bâton Runique les concernant. Actuellement, bien que menacé par les Drönns, le Bâton Runique ne semble entreprendre aucune action de défense ou d'attaque.



Drönn typique

Caractéristiques

FOR	variable (3 à l'état naturel)
CON	variable (30 à l'état naturel)
TAI	variable (10 à l'état naturel)
INT	5D6
POU	5D6
DEX	variable (8 à l'état naturel)
CHA	variable (0 à l'état naturel)

Points de Vie : variable (30 à l'état naturel)
Armure : variable (0 à l'état naturel)
Arme : sous forme naturelle les Drönns n'ont aucune attaque physique. Par contre, face à une créature impuissante, ils peuvent se nourrir d'elle, c'est à dire absorber son énergie vitale. La victime perd alors 1 point de POU par round.
Compétences : Mémoriser 100 %, Connaissance de la Mécanique 80 %, Connaissance de la Chimie 200 %, Persuader 70 %, Sentir 0 %, Voir 100 %, Ecouter 100 %, Connaissance de l'Electricité 90 %.

Sous une forme animale, les Drönns combattent comme la créature dont ils assument la forme. En termes de jeu, ils ont alors les mêmes pourcentage d'Attaque, de Parade, d'Esquive et provoquent les mêmes dégâts.

Sous forme humaine, les Drönns utilisent les armes habituelles. Suivant les individus et leur expérience, leur score varient de 40 à 100 en Attaque et Parade.

Quelle que soit sa forme, un Drönn est toujours à même d'utiliser un désintégrateur.

Arme	Attaque	Dégâts
Désintégrateur	50 % à 90 %	10D6

Caractéristiques d'un Drönn sous forme étrangère

Un Drönn peut donc assumer de multiples formes qui plus est, leur puissant métabolisme leur donne des organismes plutôt exceptionnels. Afin de représenter un Drönn sous une forme étrangère, répartissez 100 points librement dans les caractéristiques suivantes : FOR, CON, TAI, DEX, CHA en respectant cependant les minimums de races ou d'espèces. Par contre, les maximums peuvent être dépassés.

Points de vie d'un Drönn sous forme étrangère

Les points de vie d'un Drönn sous une autre forme représente sa cohésion. Une fois tombés à 0, le Drönn ne peut plus conserver son apparence, il retourne alors à son état naturel. Ces points de vie sont calculés de la façon habituelle : CON plus les points de TAI au-dessus de 12 ou moins les points en dessous de 9.

Notes : la destruction d'un Drönn exige l'utilisation de chlorure. Afin de traduire en règle leur synthèse, utilisez dans le livret de la Science la capacité Acide.

Exemple

Un Drönn sous apparence humaine voyage paisiblement vers Parye. Malheureusement pour lui des brigands embusqués dans un bois l'attaquent afin de le dépouiller de sa bourse et de son cheval. 3 carreaux d'arbalète partent et touchent le Drönn. Celui-ci ne porte pas d'armure, sa CON est de 16 et sa TAI de 14 aussi a-t-il 18 points de vie. Les 3 carreaux infligent 7, 14 et 12 points de dégâts soit au total bien plus de 18 ! Le voyageur tombe au sol inanimé et lorsque les brigands arrivent en courant, ils découvrent le corps de leur victime fondant en une gelée verdâtre...
Bien sûr, le Drönn n'est pas mort, il possède toujours ses 30 points de vie.

Ainsi, réaliser un liquide à base de chlore causant 1D6 points de dégâts à un Drönn équivaut à une difficulté en Chimie de 35.

Mentalité

Toute compréhension, entre humain et Drönn est impossible de par leur différence. Les Drönns ignorent la notion de personnalité, d'individualité, tout comme ils ignorent les sentiments humains tels la peur, le désir, l'angoisse, l'amour, la haine...

En fait, les Drönns se résument à une intelligence logique tournée vers un but unique, promouvoir leur race, assurer sa survie, éliminer tout ce qui diffère d'eux dans l'univers, qu'ils s'agissent d'espèces, de cultures, de mondes... Les Drönns eux-mêmes ne forment qu'une vaste entité morcellée en millions d'unités. Aucune dissension n'apparaît jamais entre les Drönns, placés devant le même problème. Tous les Drönns réagissent de la même façon.

Désintégrateur

Il est communément utilisée par les Drönns. En fait, chaque Drönn en possède un. Cependant, ces armes redoutables ne sont jamais données à des agents humains. Les Drönns les utilisent en dernière extrémité ou lorsqu'aucun témoin ne se trouve dans les parages. Leur effet extraordinaire attire obligatoirement l'attention et la suspicion.

Un désintrégateur drönn se présente tel un long tube métallique, constitué d'Ironium. Une de ses extrémités est légèrement incurvée, tandis que l'autre présente un renflement. La moindre pression sur celui-ci provoque l'émission d'un rayon destructeur.

- **Portée :** 100 mètres
  Dégâts : 10D6
  Rayon d'action : la personne ou l'objet touché par le rayon.

Notes : dans le cas où les dégâts infligés dépassent les Points de Vie de la créature ou de l'objet visé, celui-ci est simplement désintégré. Seule subsiste une fumée grisâtre.

Triangle d'Ironium

Le triangle d'ironium se présente comme une plaque à 3 côtés égaux, épaisse de 1cm et haute de 5cm. Cette plaque a chargé en elle, toutes les informations destinées à diriger un agent humain. La plaque est l'élément fondamental de l'opération de domination. Celle-ci est implantée à la base du cou, juste sous l'épiderme. Elle y cause d'ailleurs une grosseur facilement reconnaissable pour un oeil avisé.

Enlever ce triangle demande une simple incision. Une fois désincrustée, la victime retrouve toute son indépendance.

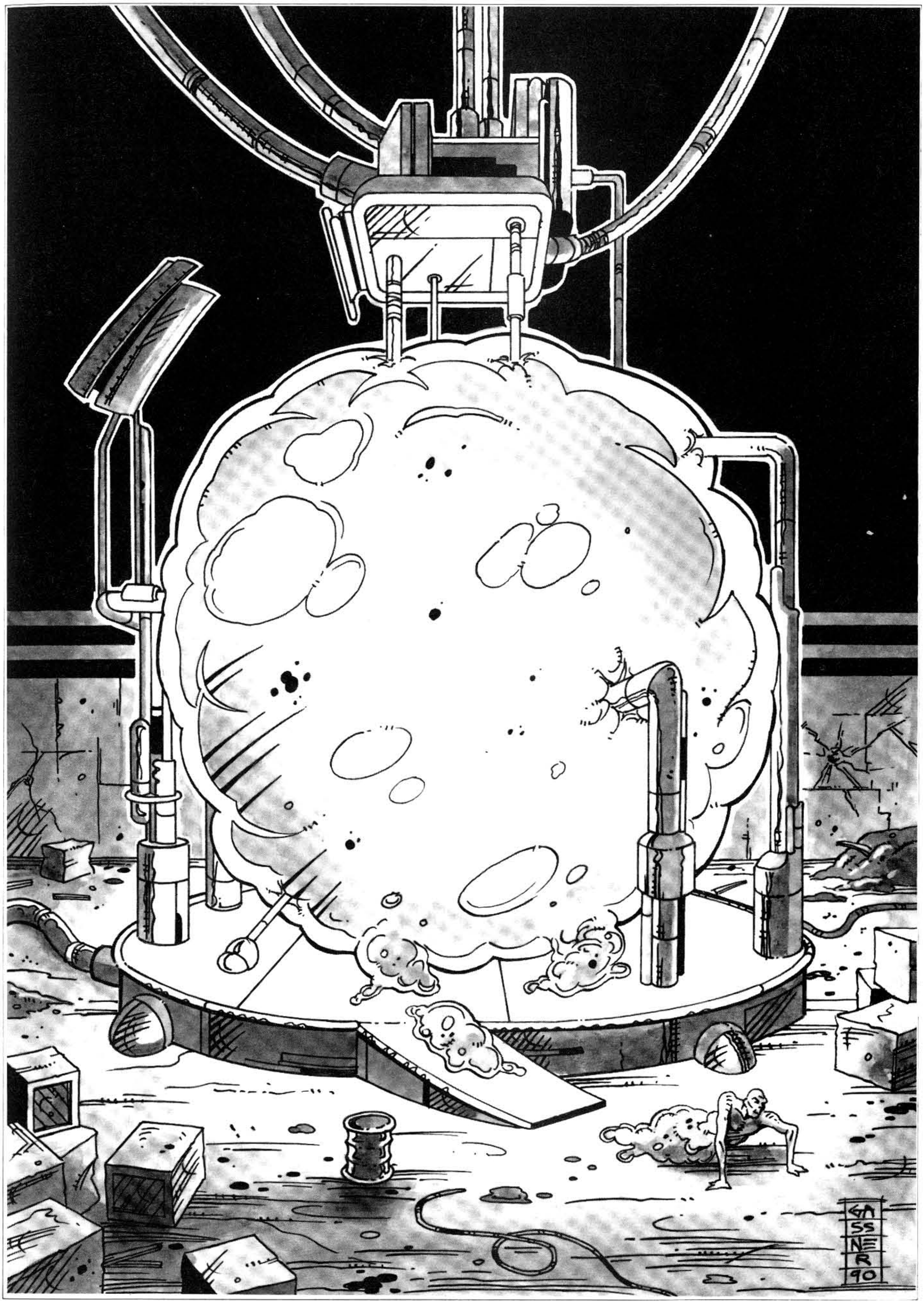
Télétransporteur

Les télétransporteurs utilisés par les Drönns se présentent comme de grands hexagones d'Ironium d'une superficie de plusieurs mètres carrés. Ils permettent de transporter un Drönn instantanément sur un autre télétransporteur sur Terre.

Utiliser ce mode de transport requiert des Drönns de voyager sous leur forme naturelle. Tout humain qui les utilise risque sa vie. En effet, les télétransporteurs Drönns sont incapables de transporter, sans préjudice, un organisme vivant élaboré.

Pour des aventuriers téméraires, utilisez la table suivante :

1D10	Effets
01-02	Le télétransporteur ne fonctionne pas, la personne reste sur place, indemne.
03-05	La personne est transportée vers un autre télétransporteur. Son cerveau a gravement souffert du voyage. Le personnage perd définitivement en INT et POU 2D6.
06-08	La personne est transportée, mais son corps est littéralement mutilé. Le personnage perd définitivement 2D6 en CON, FOR, DEX et CHA.
09-10	La personne est transportée et par la même transformée en un gros légume gélatineux. Otez 2D6 à toutes ses caractéristiques.


GASSNER 90

Le Voyageur

Il existe un seul voyageur sur Terre et par planète occupée par les Drönns. Mi-machine, mi-entité vivante, les voyageurs permettent aux Drönns de se déplacer instantanément de planète en planète.

Tout comme les télétransporteurs, un voyageur ne permet que le déplacement d'un Drönn. Utilisez la table du télétransporteur si un être vivant, autre qu'un Drönn, l'utilise.

Le voyageur sur Terre est situé dans la cité interdite à Parye. Plus précisément, les Drönns l'ont dissimulé dans les profondeurs de l'ancienne capitale du Tragique Millénaire. Les Drönns contrôlent les survivants de cet endroit qui leur servent de chiens de garde et éliminent les visiteurs un peu trop curieux.

Le fonctionnement du voyageur est loin d'être discret, il provoque instantanément de graves perturbations atmosphériques, tels des orages, des aurores boréales. Ces manifestations n'attirent guère l'attention, le climat du Tragique Millénaire étant des plus bouleversés.

Le voyageur se présente telle une gigantesque ossature métallique de forme sphérique. Des milliers de tubes d'Ironium s'entrecroisent en un réseau emprisonnant une masse de plusieurs tonnes d'une pâte verdâtre agitée de spasmes. Cette gelée ressemble en tout point à un Drönn gigantesque.

Utilisez un voyageur requiert de plonger dans la masse verdâtre.

La créature transportée émerge aussitôt du globe de sa destination. Un Drönn arrivant par un voyageur donne l'image d'une gouttelette verte rejetée par la sphère.

Le voyageur en tant que créature vivante est complètement idiot. Son intelligence, comme sa conscience, égale péniblement celle de la limace terrienne. Par contre, son mode de fonctionnement est remarquable, un voyageur n'est ni plus ni moins qu'une centrale nucléaire à fusion. Quelques litres d'eau constituent sa ration quotidienne.

Débordant d'énergie, un voyageur n'est certes pas le voisin idéal, à moins que l'on ne possède une solide combinaison de plomb. Apparemment les Drönns ne souffrent pas des problèmes de radioactivité.

Le voyageur constitue le point faible des Drönns. La genèse de ces créatures demande des siècles et une énergie incommensurable. Aussi, un par planète occupée ou en voie d'invasion est un maximum.

La disparition du voyageur implanté sur terre repousserait d'au moins mille ans tout retour possible des Drönns.

Cependant, sa destruction demande plus qu'un bon coup d'épée à deux mains.

Comme le voyageur est aussi vulnérable au chlore, une quantité énorme doit pouvoir le détruire.

Autre méthode, l'une des bombes nucléaires du Tragique Millénaire (mais en existe-t-il encore au moins une), introduite dans un voyageur provoquerait vraisemblablement, par résonnance, la destruction totale et définitive de tous les voyageurs possédés par les Drönns.

Missions :

Cette partie présente les différentes actions entreprises par les Drönns ou leurs agents humains afin d'atteindre leur objectif.

Au Sein de l'Empire Ténébreux

❏ Substituer un personnage important de l'empire tel un connétable voire un grand connétable, par un Drönn. Discrètement, les Drönns l'éliminent et l'un des leurs prend sa place. Cette opération exige du remplaçant une connaissance parfaite de son modèle. Aussi, l'implantation d'une plaque d'Ironium s'avère plus aisée et moins dangereuse. Les chances pour les Drönns d'être démasqués sont quasiment nulles.

❏ "Eliminer" un notable de l'Empire Granbreton détenant des preuves de l'existence des Drönns ou nourrissant de forts soupçons. Soit les agents des Drönns essayeront de lui dérober les preuves ou de l'enlever afin de lui "donner" une plaque d'Ironium ou encore de l'éliminer définitivement.

Contre les Ennemis de l'Empire

❏ La plupart de ces opérations consistent à remplacer les dirigeants des pays visés par l'Empire, par des Drönns ou encore de leur implanter des triangles d'Ironium.

Sécurité des Drönns

❏ Dans toutes leurs actions, les Drönns ou leurs agents humains veillent à brouiller les pistes. Mais il arrive parfois que des indices mettent sur leur piste des personnes dont le défaut est la curiosité.
Les Drönns essayent alors de les neutraliser le plus discrètement possible : voler les preuves, faire passer l'investigateur pour un doux rêveur. Si tout cela échoue, l'élimination physique est alors envisagée...

La Recherche du Bâton Runique

❏ Bien que tous les efforts des Drönns visent le contrôle de l'Empire Granbreton d'une part et la conquête de l'Europe d'autre part, les Drönns cherchent pourtant à localiser le Bâton Runique. Pour le moment, ils essayent, par l'intermédiaire d'agents, d'infiltrer la société des amis du Bâton Runique.

Aventures avec les Drönns

Dans un premier temps, tout scénario avec des Drönns commence par leur découverte par les personnages. Plusieurs approches sont alors possibles :

❏ Les personnages sont témoins de l'existence des Drönns, ou du moins d'un événement inexplicable. Les personnages secourent un malheureux agressé dans une ruelle par des coupe-jarrets. Les aventuriers repoussent les malandrins, mais il est trop tard, leur victime meurt entre leurs bras et se transforme en un liquide vert qui disparaît dans les égoûts... Bien sûr, personne ne voudra le croire.

❏ Les personnages achètent, pour une bouchée de pain, à un marchand visiblement heureux de s'en débarrasser, un tube métallique particulièrement résistant. Les agents des Drönns ont tenté de récupérer par la force ce désintégrateur hors d'usage mais ont échoué. Apeuré, le marchand s'est empressé de se débarrasser de la cause de ses malheurs.
Le lendemain les personnages apprennent que le marchand a été assassiné durant la nuit, son échoppe a été retournée de fond en comble. Malheureusement pour les personnages, le marchand a parlé avant de mourir. Désormais, les aventuriers sont recherchés par les Drönns.

❏ Un vieil érudit à la réputation solidement établie de doux rêveur sollicite la protection des personnages contre de mystérieux ennemis, les Drönns... Dans un premier temps, discréditez totalement les thèses de l'érudit sur les Drönns auprès des aventuriers. Malgré la protection des personnages, le vieil homme est assassiné par les Drönns, plutôt désintégré et la plupart de ses documents ont disparu. Reste seulement quelques papiers, de quoi mettre les aventuriers sur la piste des Drönns.
La suite de ces scénarios doit être un crescendo dans la découverte des Drönns. La tâche doit être très difficile, nul ne croira les aventuriers. Les renseignements seront quasi impossibles à découvrir et une fois découverts par les Drönns, ceux-ci donneront la chasse à leur traqueurs ! Voici quelques pièges que sont à même de tendre les Drönns aux personnages :

❏ Une personne vient à la rencontre des personnages, elle affirme avoir entendu parler de leur recherche et elle aussi connaît l'existence des Drönns. Elle leur demande leur aide afin de donner un coup fatal aux Drönns. Malheureusement pour le personnages, il s'agit d'un agent des Drönns...

❏ Les personnages se trouvent sur les terres d'un notable qui est malheureusement un agent des Drönns. Ils seront accusés sous un quelconque prétexte et jetés dans les geôles du pays.
Finalement, si les personnages survivent, il leur reste à lutter avec l'énergie du désespoir contre les Drönns. La seule victoire définitive serait la destruction du voyageur. Toutes les autres victoires ne font que retarder l'échéance fatale.

Question de Personnalité



Nous n'avons pas les mêmes valeurs !

Ce chapitre propose un ensemble de valeurs destinées à aider les joueurs lors de la création de leur personnage ou le maître de jeu pour ses PNJ. Ces règles sont, bien sûr, optionnelles.

Création d'un personnage

Une fois son personnage créé, le joueur choisit six valeurs. Chaque valeur représente un trait de personnalité, ceci permettant de guider le joueur, lors de ses premières parties, avant que la personnalité du personnage ne soit bien établie.

De même, le choix entre toutes ces valeurs demande au joueur de définir un profil moral de son personnage. Cependant, ces valeurs font office de guide et non pas d'impératif absolu.

Création d'un personnage non joueur

La procédure à suivre pour un PNJ est identique à celle d'un joueur à une exception. Le maître de jeu peut choisir jusqu'à trois valeurs dans le tableau des "Bad Guys".

Ces valeurs représentent le summum de la pensée des PNJ, qui passent le plus clair de leurs loisirs à contrarier les personnages des joueurs.

Un joueur peut à la rigueur encanailler son personnage en choisissant une valeur dans ce tableau. Celle-ci lui coûtera dix points de SAN à déduire de son total.

Exemple

Eric vient de finir son personnage, Crise Spiner. Il décide d'utiliser les valeurs afin d'affiner le caractère de Crise.
Eric fait le choix suivant :
Rusé — Indépendant — Amitié
Altruiste — Honnête — Généreux

Quel que soit le choix des valeurs, elles ne peuvent excéder six pour un personnage ou un PNJ

Notes : certaines valeurs du tableau des Bad Guys correspondent à des folies granbretonnes. Vous trouverez leur description au chapitre de la Santé Mentale.

Valeurs des Personnages

1 Culte de l'argent

Le personnage croit en l'argent, sa maxime favorite est certainement : "Tout se vend, tout s'achète, rien ne se perd". La richesse permet, à ses yeux, de dominer les événements, les hommes, les femmes. Il ne peut imaginer une quelconque résistance face à son or. Une des principales activités de cette personne sera d'amasser encore et toujours de l'or et de l'argent. Son acharnement passé lui a déjà permis de réunir une forte somme.

Doublez l'argent habituellement possédé par l'origine sociale du personnage.

Tableau des personnages

1	Culte de l'argent	10	Revanchard	19	Sens moral
2	Obstiné	11	Amour	20	Réputation
3	Rusé	12	Sens du respect	21	Généreux
4	Succès	13	Honneur familial	22	Caractériel
5	Statut social	14	Altruiste	23	Honneur
6	Ambitieux	15	Amitié	24	Beauté
7	Indépendant	16	Pédagogue	25	Bravoure
8	Possessif	17	Obéissant	26	Goût du danger
9	Choix	18	Vie de famille	27	Goût de l'inconnu

Tableau des Bad Guys

1	Sadique	5	Sans sentiment	9	Cupide
2	Tueur psychopathe	6	Asocial	10	Machiavélique
3	Xénophobe	7	Couard	11	Nihiliste
4	Tyrannique	8	Trop sur de soi	12	Escroc

2 Obstiné

Le moins que l'on puisse dire c'est que le personnage est têtu. Jamais encore il n'a abandonné un projet.

Une fois sa décision prise rien ne saurait l'éloigner de son but. Au contraire, les obstacles dressés sur son chemin ne font que raffermir sa volonté. Ajoutez 1D3 points de POU au personnage.

3 Rusé

"Tous des traîtres, des hypocrites..., mais je suis le meilleur !". Si le personnage ne croit pas à un principe, c'est bien celui de la franchise. Les chemins détournés sont pour lui la route la plus courte et la plus sûre. Ses amis, ses adversaires sont autant de mécanismes complexes qu'il faut apprendre à tromper, à manipuler.

Jamais cette personne ne fera front directement à un problème ou un danger. Ajouter 10% en Eloquence et Persuader.

4 Succès

"Il y a deux types d'hommes, ceux qui réussissent et les autres."

Telle est la philosophie du personnage. A ses yeux, les épreuves de la vie tamisent les hommes en deux catégories. Seuls ceux qui triomphent méritent le respect, la richesse, les honneurs et la puissance. Les autres méritent, au mieux, de végéter dans l'ombre de ces grands hommes.

Pour cet homme, tout échec, même mineur, représente une véritable catastrophe.

5 Statut social

Le personnage est très sensible au statut social et aux coutumes qui s'y rattachent. Il sera toujours respectueux envers une personne de plus haute distinction mais exigera aussi une politesse parfaite de la part de ses subalternes.

Ce personnage souhaite certainement s'élever dans la hiérarchie sociale. Par contre, il hait profondément tous ceux qui remettent en cause, ou pire, troublent l'ordre social.

6 Ambitieux

Le personnage souhaite vivement, et avant tout, réussir dans un domaine qu'il s'est choisi : la guerre, les arts, la science, la société... Plus que le succès, le personnage recherche les félicitations, la glorification de son amour propre.

Ce besoin peut l'amener à se dépasser ou à commettre la dernière des infâmies.

7 Indépendant

Le personnage ne supporte pas d'être prisonnier d'obligations, quelles qu'elles soient. Seigneurs, maîtres de guilde, femmes, enfants, famille... tous ces liens l'entravent et l'étouffent. Sa grande aspiration est de devenir son seul maître et de décider en toute liberté de son destin. Il y a fort à parier que cet homme soit un errant souvent solitaire.

8 Possessif

Le personnage est un terrien né, il éprouve le besoin impératif de posséder ce qu'il aime, qu'il s'agisse d'objets, de biens ou même de personnes.

Malheur à celui qui lui résiste ou qui lui dérobe ses biens. Les voleurs ne sont certainement pas ses amis. Son grand désir est de finir sa vie sur son domaine, entouré de sa femme, de ses enfants, de son chien...

9 Choix

Le personnage apprécie d'apporter une réponse lui-même aux grandes questions concernant son existence. Les prophètes, les missionnaires, les prédicateurs, les moralisateurs et les conseillers appartiennent à la frange d'humanité qu'il déteste cordialement.

Une fois son choix fait cet homme ira jusqu'au bout, cependant les critères de sa décision ne regardent que lui, et souvent ses choix risquent d'étonner son entourage.

10 Revanchard

"Tôt ou tard....".

Le personnage n'oublie aucun affront, aucune insulte, aucune défaite. Chacun de ses ennemis possède un compte où tout est soigneusement noté, en attendant le jour du règlement de l'addition.

11 Amour

"L'amour, toujours l'amour".

Le personnage ne peut vivre sans éprouver ce sentiment. Peu lui importe que l'objet de tous ses désirs lui rende son affection. Un bel amour impossible, tragique, lui sied aussi bien qu'une brûlante passion partagée.

Ses compagnons auront la chance unique d'entendre ses interminables déclarations sur les joies et les peines de son coeur. Ajouter 1D3 au CHA.

12 Sens du respect

Le personnage éprouve toujours un profond respect pour ses semblables et en général pour tous les êtres vivants. C'est en dernier recours qu'il utilisera la force. Toute violence, destruction lui sont insupportables.

Par contre, il n'hésitera pas à châtier ceux qui manient l'épée et le fer avec légèreté.

13 Honneur familial

Le personnage est très sensible au renom de sa famille. Jamais il ne commettra la moindre faute qui puisse entacher le nom des siens. Par contre, il sera le premier à venger l'honneur familial, à redresser les torts.

Nul homme ne saurait alors l'arrêter ; à lui seul ce personnage est capable d'entamer une longue, très longue vendetta.

14 Altruiste

Le personnage tire sa satisfaction du plaisir de ses amis, voire du premier inconnu rencontré au coin d'une rue.

Aussi fera-t-il son possible pour les rendre heureux. Une grande part de sa fortune risque de s'engloutir dans ce projet généreux.

15 Amitié

Ce personnage a ce qu'on appelle couramment le "sens de l'amitié". A ses yeux ses amis sont sacrés, intouchables. Il est prêt à tout (y compris risquer sa vie) pour sauver l'un d'eux. Néanmoins, il accorde son amitié à des personnes choisies. Le premier pilier de taverne aura peu de chance de bénéficier de son aide

16 Pédagogue

Le personnage est un pédagogue dans l'âme. Il aime s'entourer de disciples et leur enseigne son savoir. Il peut tout aussi bien être un maître soucieux de ses élèves ou un extraverti de la pire sorte qui se donne en spectacle devant ses admirateurs, voire les deux à la fois.

17 Obéissant

Le personnage connaît les mots devoir et discipline dans toute leur acception du terme. Dès que le personnage reconnait un individu comme son chef, il est prêt à le suivre jusqu'au sacrifice suprême. L'argent, le chantage, la menace, rien ne saurait lui faire renier son serment intérieur de fidélité. Il est de cette race qui proclame : "La garde meurt mais ne se rend pas".

18 Vie de famille

Quoi de plus agréable que de fumer sa pipe le soir au coin de sa cheminée, entouré de sa femme brodant sa robe d'hiver et de ses enfants jouant sur le tapis avec son vieux chien.

Le personnage ne peut imaginer sa vie réussie tant qu'il n'a pas fondé une famille.

19 Sens moral

Le personnage respecte les principes moraux en vigueur dans sa société. Jamais il ne les transgressera, mais jamais non plus n'en fera-t-il plus que ce qu'exige la morale. Il n'hésitera pas par contre à châtier lui-même ceux qui outrepassent ces principes.

20 Réputation

Le personnage est particulièrement sensible à sa réputation, qu'importe ce qu'il peut commettre comme délit. Il éprouve le besoin de se sentir respectable et respecté par tous.

21 Généreux

Le personnage est généreux de corps mais aussi d'esprit. Il n'hésite pas à soulager sa bourse afin d'apaiser le malheur d'autrui mais prodigue aussi conseils, encouragements, affection à son entourage.

22 Caractériel

La personne existe et tient à ce que chacun connaisse ses opinions, ses avis. Elle déteste particulièrement être ignorée ou

pire qu'on lui dicte sa conduite. Ces situations provoquent généralement une "explosion" de sa personne.

23 Honneur
Le personnage possède un code de l'honneur qu'il respecte scrupuleusement. Vous pouvez prendre modèle sur le code chevaleresque ou encore le bushido. Le joueur peut tout aussi bien tenter d'inventer son propre code.

24 Beauté
Le personnage, en véritable esthète, admire par dessus tout la beauté, qu'elle se cache chez les êtres, dans la nature ou encore dans les oeuvres d'art. Il peut passer des heures à la contempler, des années à la rechercher et se battre pour la protéger des vandales.

25 Brave
Le premier principe de ce personnage est de faire face au danger. Il essayera toujours de contrôler sa peur, et s'il prend la fuite, ce sera devant une menace imparable.

26 Goût du danger
Le personnage prend plaisir à se plonger volontairement dans des situations incroyables. Plus le risque est grand, plus la personne désire s'y confronter.

27 Goût de l'inconnu
Le personnage appartient à la race des grands explorateurs. Il suffit de lui parler de cités oubliés, de forêts, de continents à découvrir pour le voir se lever et inviter ses amis au voyage...

Valeurs des Bad Guys

1 Sadique
Voir table des Folies Granbretonnes.

2 Tueur psychopathe
Voir table des Folies Granbretonnes.

3 Xénophobe
Voir table des Folies Granbretonnes.

4 Tyrannique
Voir table des Folies Granbretonnes.

5 Sans sentiment
Voir table des Folies Granbretonnes.

6 Asocial
Voir table des Folies Granbretonnes

7 Couard
Le personnage supporte très bien la violence, le sang, mais surtout celui des autres. Une fois en face du danger, son courage s'étiole et se transforme en supplications ou en une course effrénée vers le salut.

8 Trop sûr de soi
Le personnage s'estime si puissant, si génial, qu'il ne peut imaginer que ses adversaires échappent aux pièges qu'il leur tend. Tôt ou tard cet excès de confiance risque de provoquer sa fin.

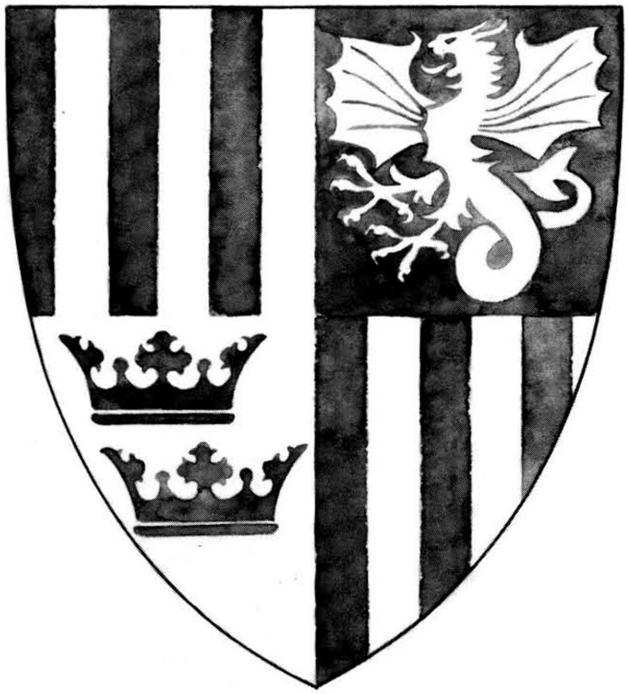
9 Cupide
Le personnage est prêt à tous les meurtres, à toutes les trahisons pour gonfler sa fortune. Même si ses coffres débordent d'or et d'argent, il ne reculera devant rien pour quelques pièces.

10 Machiavélique
Le personnage apprécie particulièrement les plans soigneusement préparés où la cible se trouve prise avant d'avoir compris dans quel piège elle est tombée. Généralement, les machinations d'une telle personne sont particulièrement abouties, y échapper demande des qualités exceptionnelles.

11 Nihiliste
Nul être, nulle chose, nul animal ne mérite la vie. L'univers est une masse bouillante, informe et vide de sens. Le seul sens que l'on peut donner à ce fatras est sa destruction. Seules la fin, la mort, l'extermination ont une signification.

12 Escroc
Le personnage apprécie de tromper son prochain, de le plonger dans la misère et la ruine. Plus que par goût du lucre, il agit pour le plaisir que lui donne l'escroquerie.





La France



Géographie de la France

Les grandes catastrophes du Tragique Millénaire ont bouleversé l'aspect de la France comme le reste des pays européens. En effet, la puissance des armes employées ont provoqué un dérèglement total du cycle naturel. Des raz de marée ont déferlé sur les régions côtières, des tremblements de terre ont provoqué l'affaissement et l'engloutissement de régions entières, les glaces ont fondu pour submerger des contrées avant une courte glaciation où les eaux se sont retirées et où des glaciers ont envahi le nord de l'Europe. Les volcans se sont aussi réveillés crachant mort et destruction autour d'eux.

Ces bouleversements liés aux guerres ont fait chuter la population de la France de 80 millions d'habitants à seulement six millions ! Aussi la nature folle a conquis le pays, de grandes forêts ont couvert toutes les régions non frappées mortellement par les armes chimiques ou biologiques. Les grandes cités de verre et d'acier furent elles aussi submergées par cette invasion verte.

A la fin du Tragique Millénaire, la France était redevenue une immense forêt entrecoupée de déserts radioactifs, de mers intérieures, de volcans, de glaciers et de ruines cyclopéennes.

Après tous les bouleversements du Tragique Millénaire, le visage de la France a donc changé : le tracé des côtes a été modifié en de nombreux endroits, des golfes se sont creusés dans les terres, des régions ont été englouties. Une mer intérieure submerge maintenant l'Alsaz, les volcans des Montagnes Sauvages ont comblé des vallées entières par leurs flots de laves. La grande forêt née du Tragique Millénaire a été entamée en de nombreux points, cependant elle demeure la végétation dominante en France.

❏ **Vestiges du Tragique Millénaire**

Les grandes cités du Tragique Millénaire ont grandement souffert. Nombres d'entre elles ont été bombardées et la plupart ont été envahies par la végétation. Quel que soit leur état de conservation, ces cités sont depuis longtemps abandonnées. Aujourd'hui une aura de malédiction et de péril plane sur ces ruines, si bien que peu d'hommes osent encore s'y aventurer.

Réellement ces ruines grandioses présentent de sérieux dangers, des mutants sont réfugiés dans ces labyrinthes, des bactéries et autres poisons du Tragique Millénaire imprègnent encore certains lieux...

Cependant les trésors artistiques scientifiques ou purement pécuniers attirent nombre d'explorateurs. Certains, les "antiquaires", se sont faits une spécialité de fouiller ces ruines.

❏ **Climat**

L'arsenal utilisé lors des guerres du Tragique Millénaire a bouleversé non seulement la géographie des terres mais aussi le climat. Celui-ci a été non seulement perturbé mais aussi déréglé si bien que le cycle des saisons et leur durée ont complètement changé !

Ainsi il n'est pas rare de voir en pleine été la température chuter à 0 et la neige tomber !

De même, parfois un hiver ne dure pas un mois alors que l'année suivante il se prolongera sur plusieurs mois. Les manifestations climatiques sont devenues particulièrement violentes et fréquentes : les tempêtes, les ouragans et même les typhons sont communs. Certaines tempêtes peuvent durer des semaines entières. Dans la partie nord de la France, les hivers sont particulièrement rigoureux, la température descend habituellement à -20°C et la neige et la glace recouvrent le pays de leur blanc linceul des mois durant.

Dans toutes les régions, les pluies sont abondantes et fréquentes. Habituellement, elles présentent des teintes colorées, les verts et les jaunes sont les couleurs dominantes. Par contre, la Kamarg et quelques vallées abritées dans les montagnes connaissent un micro climat stable et clément.

Histoire de la France

Comme la plupart des pays européens, le passé de la France s'est perdu dans les incendies des bibliothèques et les destructions massives des guerres. Seuls demeurent quelques rares témoignages ou vestiges de chroniques qui rendent une image morcelée des derniers millénaires. Les passages suivants sont extraits de l'oeuvre **d'Erlan de Parye** qui a rassemblé en six volumes tous les documents ayant survécu.

Le Tragique Millénaire

L'âge d'or ! Cette époque a mérité son nom. Jamais siècle ne fut aussi doux, merveilleux, agréable à vivre. Des esclaves mécaniques remplissaient les tâches ingrates, l'opulence régnait à chaque table. Jamais l'humanité ne fut aussi civilisée, riche, savante. La science embrassait chaque parcelle de l'univers. Une ère nouvelle semblait s'ouvrir pour les hommes. Les nefs d'argent quittaient les six continents à destination de mondes inconnus. L'univers semblait ouvrir ses portes devant l'humanité.

A cette époque, la France appartenait à la Confédération Transeuropéenne qui réunissait tous les antiques pays depuis l'atlantique jusqu'à la Moscovie. La capitale de cette puissante union s'était établie à Parye.

Cependant la paix et la prospérité furent éphémères. Pour des raisons aujourd'hui oubliées, les grandes nations se déclarèrent la guerre. Et ce fut la dernière guerre d'un monde qui allait disparaître. L'armaguédon tant craint commençait. Les premiers missiles explosèrent en Moscovie le 27 septembre 2063.

Cette première guerre prit fin vers 2068, elle avait duré cinq ans mais désormais l'humanité avait signé la perte de l'âge d'or. Tous les belligérants déposèrent les armes devant la force des cataclysmes naturels déclenchés par l'arsenal utilisé. Cependant, il était déjà trop tard, les cycles naturels étaient bouleversés.

La France essaya comme les autres pays de panser ses plaies. Plusieurs de ses grandes cités étaient réduites en poussières radioactives, l'Alsaz s'était effondrée et une mer intérieure se créait lentement, alimentée par les eaux du Rhin. Une grande part de la côte méditerranéenne était engloutie sous les flots, la majorité des terres était contaminée et donc incultes, des millions d'habitants gisaient morts dans les ruines. Les dégâts s'avéraient incommensurables et nulle solution ne semblait exister. Les sources d'énergie de l'âge d'or étaient perdues à jamais, la France dut revenir au charbon et à la voile ! De grands canaux furent creusés à travers le pays. Lentement la Fédération Transeuropéenne se dissipa, chaque pays tournant le dos aux autres.

La situation se dégrada lentement jusqu'en 2170. A cette date, le désordre, la corruption, la famine régnait sur la France. Quasiment, tous les habitants des grandes cités avaient fui leur demeure. Le chaos final semblait alors proche. Dans l'espoir de sauver le pays, l'armée prit le pouvoir en hiver 2170. Le résultat fut désastreux.

Certaines régions refusèrent de reconnaître ce nouveau pouvoir, finalement des divisions entre les généraux en 2173 amenèrent une guerre civile. L'unité française fut morcelée dès lors pour longtemps. Ces guerres s'éternisèrent, les généraux se transformant en seigneurs de guerre et leurs régiments en bandes armées. Ces conflits provoquèrent la mort de dizaines de millions de Français. Les armes utilisées à cette époque étaient encore celles du 21ème siècle donc très meurtrières, et cette guérilla incessante détruisit les récoltes, les dernières communautés urbaines et les résidus de la bureaucratie. Désormais plus aucune organisation efficace ne veillait sur la population. Seuls quelques foyers de culture et de savoir survécurent comme la Kamarg sauvée par le mistral.

Aussi lorsque Max Howell le tyran anglais débarqua en France en 2263, à la tête d'une armée régulière et d'un état organisé, nombre d'hommes et de femmes le rejoignirent. Seuls quelques seigneurs de guerre tentèrent de lui résister. Rapidement la France fut intégrée dans la Grande Europe de Max Howell. Mais cet état disparut avec son créateur. Alors que ses armées luttaient désespérément en Moscovie, Howell revint dans sa capitale, Parye afin de passer l'hiver avant la prochaine offensive. Lors d'une grande fête en son honneur, un homme inconnu de tous, vêtu d'un costume noir et or, assassina Howell. Avant de disparaître mystérieusement, l'assassin proclama son crime au nom du Bâton Runique. C'était la première fois que cette entité étrange se manifestait.

Un mois après la mort d'Howell, son empire éclatait. La France retombait dans l'anarchie.

Lentement, le pays sombra, les seuls événements majeurs avant le troisième millénaire furent l'invasion de la France par une armée partie d'Amarekh, celle-ci ravagea le pays et sa population. Cette troupe bizarre était composée de guerriers mi homme mi mécanique. Encore aujourd'hui nul ne connait le pourquoi de leur invasion et de leur départ subit.

Le second événement important fut l'apparition des mutants, au 25ème siècle. En quelques années à partir de 2440, le taux de mutation chez les hommes passa de quelques pour cent à plus de trente. Ce dernier bouleversement engendra la naissance de l'Eglise du Sincère Repentir et d'autres sectes encore plus extrémistes.

Ensuite la France connut une relative période de paix jusqu'au quatrième millénaire où une nouvelle période glaciaire prit possession de toute l'Europe du Nord.

Huit siècles durant les glaces et la neige recouvrirent la moitié nord de la France. Lors de cette période, la population de la France fut à son plus bas niveau, moins de six millions d'habitants réfugiés dans le sud !

A la fonte des glaces, la France au cinquième millénaire se développa lentement, freinée par les incursions des Scandins. Toutes les îles au large de la côte ouest devinrent d'ailleurs des fiefs scandins à l'instar de la mer d'Alsaz.

Lentement les survivants partirent à la conquête du pays de leurs ancêtres. Les communautés s'organisèrent, se structurèrent pour aboutir à la situation d'aujourd'hui. Une fois le puissant empire scandin écrasé, les différents états féodaux se livrèrent une courte guerre de conquête. Finalement, à force de diplomatie, d'assassinats, de sièges et de batailles rangées une famille réunit la France en un seul royaume.

En 4513, Georgue Abelain se fit couronner roi de France à Rem selon les rites antiques d'avant le tragique Millénaire.

Jusqu'en 5010, mort du dernier Abelain, vingt six rois se succédèrent sur le trône d'argent. Sous cette dynastie, la France se reconstruisit, les périodes de prospérité alternant avec les guerres ou les famines. Cependant, une nouvelle fois, la situation du pays bascula avec la mort du dernier Abelain, laissant un trône sans héritier.

Aujourd'hui

Depuis la mort de Jak IV Abelain en 5010 la France s'est décomposée progressivement. Déllia, Comtesse de Belletour et favorite du roi défunt, proposa son fils, enfant illégitime du roi et non reconnu comme héritier légitime de la couronne. Le pouvoir acquis par cette intrigante sous le règne de Jak IV lui permit de rallier quelques grandes familles du royaume autour de son fils.

Ces grandes familles voyaient dans ce futur roi un affaiblissement du pouvoir central qui leur rendrait leur puissance d'antan. A l'opposé les dignitaires du royaume attachés à sa grandeur et à leurs intérêts s'opposèrent aux "désirs d'une concubine vieillie" et proposèrent de choisir un nouveau roi parmi une dynastie étrangère.

Le prince Raskowitch fut contacté en Moscovie, et celui-ci accepta la couronne.

En 5011, lors de l'arrivée du cortège princier à Parye, la guerre civile commença par la bataille du Vieux Pont. Les partisans d'Alex, le fils illégitime de Jack IV, barrèrent le chemin au cortège du prince Raskowitch sur ce pont. Les deux partis sortirent leurs épées, plusieurs centaines de nobles et de dignitaires du royaume périrent dans cette échauffourée. Raskowitch lui-même échappa de peu à la mort.

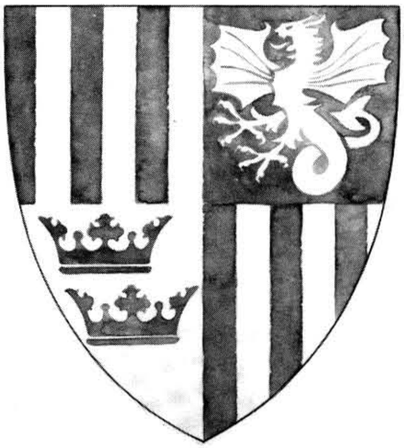
Les mois suivants, chacun des deux partis envoya ses émissaires à travers le pays afin de rassembler ses fidèles. L'hiver fini, les armées se mirent en campagne. La Comtesse de Belletour avait rassemblé nombres de milices citadines, quelques escadrons royaux, la garde du palais commandée par le duc Ancelau, son amant du moment, et quantité de compagnies mercenaires payées par le trésor royal. Raskowitch de son côté avait rassemblé l'essentiel de l'armée royale, des volontaires moscovites et des reitres germains.

La guerre dura plus de sept ans sans aucun résultat décisif. Les deux armées se rencontrèrent en trois occasions :

- en été 5013, devant les murs d'Oléan, la victoire revint aux armées du bâtard, mais celles-ci furent décimées par cet affrontement.
- en automne 5015, renforcé e par des tercios venus d'Espanya, l'armée du bâtard écrasa celle du prince Raskowitch en Normandia. Désormais le roi d'Espanya contrôlait la situation en France, ses armées étant seules capables de faire la différence. Raysondon III continua son aide au bâtard en l'échange de la moitié du trésor royal et la cessation de la Gascoigne transformée en état indépendant sous la "protection" de l'Espanya. Ainsi Raysondon III se constituait un écran entre son royaume et ce pays turbulent et il s'offrait une possibilité d'intervenir dans la politique de son voisin.

L'intervention de l'Espanya provoqua la déclaration de guerre sacrée par l'église du Sincère Repentir. Bafouée par les nouveaux cultes nés du schisme le siècle précédent, celle-ci jugea le moment opportun pour écraser les nombreux foyers d'hérétiques en France. Religion officielle de l'Espanya, le prophète de l'église du Sincère Repentir pensa que les armées de ce royaume allaient suivre ses prêtres et brûler les hérétiques. Cependant il n'en fut rien. Raysondon III se contenta de battre une nouvelle fois en Begik les armées de Raskowitch en 5016 puis il assura le couronnement du bâtard et ses troupes s'en furent en Espanya ou en Gascoigne.

Mais l'incendie était allumé, les fidèles de l'église du Sincère Repentir massacrèrent les communautés du Vrai Dieu à Toulouz, Oléan et Djon au cours de l'été 5016. La riposte ne se fit pas attendre. Les fidèles du Vrai Dieu brûlèrent les huit temples de Lyon avec leurs adorateurs à l'intérieur. Désormais une guerre religieuse se superposa au



conflit d'héritage. Alex Ier, le bâtard, prit la défense de l'Eglise du Sincère Repentir et Raskowitch celle du Vrai Dieu. Ces positions créèrent des défections dans les deux camps et par là même l'apparition de nouveaux partis.

En 5017, Raskowitch lassé par ces massacres renonça à la couronne et repartit en Moscovie laissant les dignitaires de l'ancien royaume sans prétendant. Attisé par les conflits religieux la division apparut très vite chez eux, chacun se reprochant l'échec commun. Après quelques échauffourées chacun se retira sur la province dont il était le gouverneur.

Ainsi à la fin de la guerre de succession et au début de la guerre sacrée, la France était divisée en plusieurs états :

- le "royaume" de France dirigé par Alex Ier et sa mère qui comprenait les provinces suivantes :
  l'Aquitior
  les régions de l'actuel Vieux Royaume
  le Lyonois
  l'Oléan
  La Gascoigne devenu un duché dirigé par Makin un aventurier ayant servi l'Espanya.
- La Kamarg qui devant le chaos grandissant avait déclaré son indépendance.
- Les Hautes Terres, région sauvage et impénétrable, échappaient toujours à la domination des rois de France. Ses clans de mutants réfutaient toujours toute allégeance.
- Strasbug et Bazhel profitant du désordre regagnèrent leur indépendance. Les deux cités reprenant dès lors leur activité de corsaires et de marchands libres.
- La Normandia et la Picardia revinrent à Arden Tranchecoeur ancien seigneur de guerre du défunt roi.
- La Begik et la Loreine revinrent à Erian Dezcourt, ancien sénéchal du royaume.
- Les Iles de Feu au large de l'Aquitior, anciens repères des pirates scandins déclarèrent eux aussi leur indépendance.

Le Royaume d'Alex Ier allait connaître une brève existence. Arrivé à sa majorité en 5024, celui-ci fit empoisonner sa mère qui le maintenait dans un château isolé et marcha sur sa capitale, Oléan, à la tête de ses partisans. Le duc Ancelau, pris de colère devant le meurtre de sa maîtresse dressa la garde royale contre le jeune roi. Défait, Ancelau se réfugia en Normandia, auprès de son vieil ennemi Arden Tranchecoeur. Alex premier élevé dans la foi du Sincère Repentir décida de purifier son royaume de toute hérésie avant de reconquérir les provinces qui, du moins à ses yeux, lui revenaient de droit. Une grande campagne fut alors organisée à travers tout le royaume, chaque ville éleva des bûchers. Des milliers d'hommes et de femmes périrent, victimes du fanatisme de leur roi. Particulièrement martyrisée, la ville de Lyon se souleva contre Alex Ier et l'Eglise du Sincère Repentir. La révolte gagna rapidement les campagnes environnantes.

Outrée de cette gifle à son orgueil de jeune roi, Alex Ier rassembla hâtivement une armée et marcha vers Lyon. Cependant la garde royale massacrée par ses soins, la vieille armée royale décimée par la guerre de sept ans et les caisses du royaume vides interdisant d'engager de gros contingents de mercenaires, l'armée menée par Alex Ier ne brillait ni par la valeur, ni par le nombre.

Ainsi en 5027, les dix mille hommes du roi furent écrasés devant le Rhône par les milices de la province de Lyon aidées par des escadrons de reîtres. Alex ne réussit qu'à affaiblir encore plus son royaume. Finalement, le traité de Lyon en 5034 consacra l'indépendance du Lyonois, perdu à jamais pour Alex.

De jeune conquérant avide de gloire, Alex devint roi fainéant dissipé dans les plaisirs de sa cour. Des fêtes inouïes brillèrent dans l'austère palais des Abelain. Dix ans durant, les courtisans d'Europe affluèrent dans l'antique palais, pendant que les collecteurs d'impôts saignaient le pays, tant il en fut, que la noblesse et les paysans se rebellèrent contre son roi, en 5046. Les habitants d'Oléan bousculèrent les gardes d'apparat d'Alex et débusquèrent leur roi, caché dans un grenier. On dit que la foule le dépeça vif ! Si gros était-il que chaque émeutier en eut un bout...

Jan le terrible, comte de Nante fut alors élu roi par les barons du pays, amputé de l'Aquitior et de l'Oléan dont les seigneurs refusèrent de prêter allégeance à un nouveau roi.

Pendant ce temps sous les coups de la guerre sacrée qui embrassait le nord de la France, la Normandia s'était séparée de la Picardia. Arden Tranchecoeur ayant pris fait et cause pour la foi du Vrai Dieu avait provoqué la rancune des seigneurs de Picardia. Soudoyé par ceux-ci, le duc Ancelau assassina son vieil ami-ennemi qui lui avait pardonné. Ses commanditaires décapitèrent d'ailleurs Ancelau le mois suivant pour le crime de leur suzerain...

A la mort de Dezcourt en 5038, le conseil de Begik et Loreine se sépara purement et simplement chacun voyant en l'autre la cause de ses problèmes.

Plus d'un siècle durant, la France connaitra des guerres incessantes : rivalités entre nobles atteints de désirs de conquêtes, guerres sacrées, jacqueries de paysans désespérés, grandes compagnies formées de brigands et de mercenaires sans emploi ravageant le pays.

Au moment de la conquête granbretonne, la France se divise en 15 états :

- **Le Vieux Royaume :** dirigée par Jan III le Noir, cet état est le résidu de l'ancien royaume de France,
- **La Normandia :** puissant duché dirigé par les princes Joaillet,
- **La Picardia :** comté dirigé par les comtes Alex, dont Alex V le Téméréraire vendit Karlay à l'Empire Ténébreux,
- **Karlay :** cité libre, fief de l'ordre granbreton de la pieuvre,
- **Parye,** la ville de cristal,
- **Les Iles de Feu :** domaine des corsaires scandins,
- **La Gascoigne :** duché sous le contrôle de l'Espanya,
- **L'Aquitior** : comté dirigé par le conseil des marchands de la cité de Bord'Eaux,
- **Les Hautes Terres :** repères des clans mutants,
- **Kamarg :** la contrée de France la plus douce,
- **Le Lyonois :** la seule démocratie de France,
- **L'Alsaz** avec **Strasbug** et **Bazhel,** les deux cités corsaires et marchandes de la mer d'Alsaz,
- **La Loreine :** dirigée par la machiavélique duchesse Patricia,
- **La Begik :** redoutable duché du nord de la France,
- **L'Oléan :** duché dirigé par les sénéchaux de France.

L'Invasion Granbretonne

La Conquête

Le délabrement de la France a grandement favorisé la conquête granbretonne. Du seul point de vue militaire, les légions de l'Empire Ténébreux ont seulement rencontré les troupes d'un duché ou d'un comté, chaque pays ayant lutté séparément. La plus grande armée de la France, celle du Vieux Royaume regroupe au maximum 20 000


HOLLANDIA
KARLAY
PICARDIA
BEGIK
ALSAZ
PARYE
LOREINE
NORMANDIA
OLÉAN
LYONOIS
SWEISS
VIEUX
ROYAUME
LES
HAUTES
TERRES
ILES
DE
FEU
VIEUX
ROYAUME
ITALIA
AQUITIOR
GASCOIGNE
KAMARG
ESPANYIA

hommes, équipés de lances, d'arcs, d'épées, ce qui ne constitue pas une menace pour les troupes granbretonnes équipées elles, de lance-feu, canons-feu, ornithoptères...

De même les châteaux, forteresses et murailles des cités en France datent d'une autre époque. Leurs murs hauts et droits dépassent généralement dix mètres ce qui représente un obstacle quasi infranchissable pour des assaillants dépourvus d'armes technologiques. Par contre, les canons-feu mettent à bas en moins d'une journée les plus puissantes de ces murailles. Aussi, en rase campagne comme retranchées dans leurs plus grandes forteresses, les armées françaises n'avaient aucune chance face aux légions impériales.

Cependant, économe de ses forces vives, l'empire ne s'est pas limité à l'usage de la force brutale. Sur le plan diplomatique, ses émissaires et ambassadeurs dans les cours de France ont attisé les tensions entre les principautés, si bien qu'à plusieurs reprises des seigneurs français et leurs troupes ont participé à la conquête de leurs voisins.

Dernièrement, les espions de l'Empire ont réussi à s'infiltrer auprès des grands. Ils ont souvent favorisé par leurs conseils insidieux et leur or, des rebellions internes, dressant le fils contre le père, le cadet contre son frère aîné... Aussi rares sont les pays qui ont réussi à réunir leurs forces pour faire face à l'empire. La plupart du temps, divisé par une guerre civile, menacé par un voisin, envahi par une armée granbretonne chaque pays s'est écroulé en moins de quelques semaines.

Voici les dates des conquêtes granbretonnes en France.

- **Eté 5290 :** conquête de la Picardia par le baron Meliadus luimême,
- **Eté 5292 :** à partir de la Hollandia, de la Picardia et de la Germanie déjà conquises, trois armées convergent sur la Begik, la Loreine et les cités de Strasbug et Bazhel. Après de durs combats la Begik tombe sous le joug granbreton, tandis que la Loreine et les cités de la mer d'Alsaz se rendent à l'empire après un simulacre de combat.
  Le duché d'Oléan en cette occasion s'est allié à l'empire pour conquérir la Begik.
- **5293 :** traité de paix éternel entre Parye et la Granbretanne.
- **5294 :** conquête de la Normandia par Asrovac Mikosevar. L'Empire prétend venir en aide à la population opprimée par un tyran !
- **5296 :** siège et prise de Parye. Les Granbretons ont dénoncé leur traité d'alliance en raison de l'assassinat de leur ambassadeur à Parye.
- **Automne et été 5297 :** campagne du Lyonois. La ville de Lyon est prise mais les milices continuent la lutte dans le sud du pays et sont écrasés à la bataille de Valence.
- **Hiver 5297 :** Méliadus à la tête d'une forte armée se rue sur la Kamarg. Le 26 novembre, la Granbretanne connait sa première défaite retentissante. Pour la première fois, les légions impériales ont été mises en déroute, de grands connétables sont morts, des emblèmes de légions et d'ordre ont été capturés. Harcelés sur leurs arrières par les clans des Hautes Terres, Méliadus doit ordonner la retraite.
- **Mars 5298 :** conquête du Vieux Royaume.
- **Avril 5298 :** une armée de Loutres déposée par une flotte des Serpents de Mer capturent les Iles de Feu et l'Aquitior.
- **Février à Mai 5298 :** Méliadus reconstitue une armée choisissant les meilleures légions de tous les ordres et assiègent la Kamarg. Finalement celle-ci disparait lors de l'assaut final.
- **Eté 5298 :** plusieurs légions de Faucons et de Chiens pénétrent dans les vallées encaissées des Hautes Terres. Seuls quelques bataillons décimés en ressortent au début de l'hiver.
- **Hiver 5298 :** Prélude à l'invasion de l'Espanya, la Gascoigne dernier état français encore libre est conquise par la Granbretanne.

L'Occupation

Une fois conquis, chaque pays a vu les garnisons d'occupation succéder aux armées de campagne. Les Fourmis, les Chats et les Tigres ont dès lors occupé châteaux, forteresses, cités et les grandes voies de communication. Cependant, en dépit de ses garnisons et des raids de terreur, jamais la Granbretanne n'a pu totalement pacifier le pays. Les Hautes Terres tout comme la Grande Forêt n'ont jamais connu la loi granbretonne. Même dans les cités occupées par l'Empire, l'assassinat de Granbretons, une fois la nuit tombée n'était pas rare.

En fait, l'Empire Ténébreux s'est contenté de contrôler ce dont il avait besoin : les cités, les forteresses, les voies de communication et les contrées cultivées.

Aussi grâce à l'exemple de la Kamarg, les vaincus n'ont pas sombré dans le désespoir et se sont réfugiés dans la Grande Forêt, les ruines du Tragique Millénaire ou encore les sous sols des cités occupées. Là, de vastes bandes armées se sont constituées et ont livré une dure guérilla à l'occupant. A l'opposé, nombre de Français ont rejoint l'Empire : anciens mercenaires s'engageant dans la légion du Faucon, voleurs espionnant pour le compte des gouverneurs granbretons, arrivistes saisissant les positions clefs...

La Libération

La rébellion de Méliadus contre l'Empereur Huon a favorisé la libération de la France. En effet les quelques bataillons laissés en garnison se sont rapidement trouvés assiégés par les bandes sorties des forêts.

Même avant l'annonce de la fin de l'empire granbreton par l'impératrice Flana, la plupart des garnisons avait succombé. Cependant la paix n'en était pas pour autant revenue en France. Chacun, nobles, église du Sincère Repentir, égalitaires, guildes... avait sa propre vision du monde futur. D'autres conflits succédèrent à la guerre avec l'Empire Ténébreux.

Sciences et Savoirs en France

Au Sixième Millénaire, le niveau technologique et scientifique de la France est loin derrière celui de la Granbretanne, de l'Espanya ou encore de la Moscovie. Tous les transports se font grâce aux chevaux ou à la voile pour les navires. Les travaux se font à la force des bras de l'homme. En d'autres termes les machines sont exceptionnelles en France. Généralement, le niveau technologique en France avoisine celui de la Renaissance. L'agriculture demeure soumise aux chevaux et à des "armées" de valets de ferme. Par contre, l'artisanat est déjà plus sophistiqué que celui du Moyen-Age, en particulier le travail des métaux, qu'il s'agisse d'armures, d'armes ou de mécanismes comme des serrures ou des horloges. Les artisans regroupés en corporation détiennent nombre de secrets de l'ancien temps. Ils conservent jalousement leur savoir, refusant de le divulguer à des étrangers.

La science est considérée différemment suivant les pays. Certains princes fondent des académies scientifiques auxquelles ils versent de larges subsides. Ces intentions sont loin d'être innocentes. Les princes escomptent diriger les recherches de leurs protégés dans des directions qui les intéressent : élaboration d'armes technologiques, création d'or à partir de plomb, médicaments capables de les soigner... D'autres princes par contre jugent la science d'aujourd'hui comme un péril majeur. Aussi interdisent-ils sur leurs domaines toute pratique scientifique. Certains n'hésitent pas à décapiter toute personne suspectée de telles recherches !

L'avis est aussi partagé parmi les paysans et les citadins bien que la majorité se méfie d'instinct de tout ce qui ne parait pas "naturel".

En France, les scientifiques comme les érudits n'attirent pas la sympathie. Dans les meilleurs des cas on les craint comme les détenteurs d'un savoir qui a plongé le monde dans l'apocalypse, dans le pire des cas, on les exécute pour cette faute.

Comment utiliser ce supplément

Ce supplément détaille chacun des états qui compose la France au début du sixième millénaire. Chaque chapitre comprend les parties suivantes :

- Table d'Evénements : celle-ci donne une liste d'événements communs, rares ou exceptionnels typiques du pays. Ceux-ci sont à utiliser à votre discrétion afin d'émailler vos scénarios. La présence granbretonne n'est pas toujours prise en compte, vous pouvez vous reporter à la table générale d'événements granbretons. Ceux-ci sont valables pour tous les pays en voie de conquête ou déjà dominés.

- Description Géographique : cette partie donne la description

géographique du pays, relief, cours d'eau, végétation, cités...

- Population : cette partie décrit les habitants de ce pays, leurs coutumes et spécificités ainsi que les mutants présents.

- L'organisation Politique : expose les lois du pays.

- Les Sectes Présentes : cette partie expose les sectes implantées dans le pays, leur condition et leur importance.

- Sciences et Savoirs : détaille les académies scientifiques et les bibliothèques.

- L'Armée : détaille les forces du pays.

- Les Personnalités : y sont présentent les grandes figures vivant dans le pays. Ceux-ci peuvent devenir les ennemis, les patrons ou encore les amis des personnages.

- Les Sites Intéressants : tous les lieux d'intérêt pour un scénario y sont détaillés : forteresses, cités, voies de communication...

- L'Histoire : cette partie détaille l'histoire récente du pays dans ses grandes lignes.

- **L'invasion Granbretonne :** cette partie comprend trois phases

La conquête : expose la manière dont les Granbretons ont envahi ce pays,

L'occupation : expose les événements majeurs et la présence granbretonne à cette époque,

La libération : expose la lutte de libération de chaque pays, mais aussi son devenir une fois l'occupant chassé.

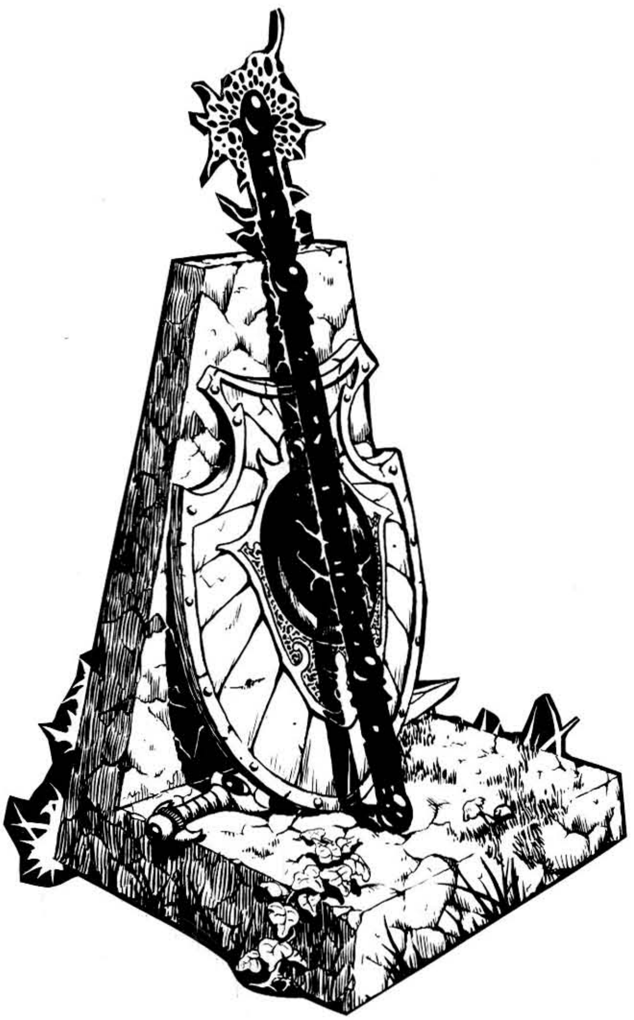
- Voyager : cette partie présente les conditions et événements que rencontrera tout voyageur qui traverse ce pays.

- Aventures : cette dernière partie expose les synopsis de scénario pouvant se dérouler dans la contrée détaillée dans le chapitre.

Conclusion

Toutes les informations données ci-dessus ne doivent pas constituer un cadre rigide. Par exemple, pour chaque personnalité est donné son comportement jusqu'à la libération granbretonne. Mais elle peut très bien mourir lors d'un de vos scénarios. De même les actions des personnages peuvent aussi bouleverser le déroulement des faits présentés ci-dessus. Par exemple, une bataille donnée comme perdue face aux Granbretons peut être gagnée par leurs ennemis suite à une prouesse des aventuriers.

De même n'hésitez pas à détailler les régions que vous connaissez. Celles-ci se prêtent très bien aux aventures !



Karlay



"Si les enfers ont une antichambre, alors elle se nomme Karlay".
Noblegent

Table d'Evénements

Evénements Exceptionnels

- Une querelle commencée par deux animaux d'ordre rivaux au Vison Soyeux gagne tous les animaux. Avant que les chats et les commandeurs ne calment l'événement, le quartier du Vison Soyeux connaîtra une véritable bataille rangée.
- Un groupe de résistants armé d'une machine infernale se sont introduits dans Karlay, l'un d'eux a été capturé. Toute la cité est en émoi, les chats comme les animaux des autres ordres la fouille de fond en comble.

Evénements Rares

- Tout un groupe de prisonniers s'est évadé de prison. La chasse est ouverte...
- Une meute ayant fui devant l'ennemi est démasquée en public sur la place d'armes, après avoir été jugée par le conseil du premier chèvetain des armées impériales
- Une explosion secoue le palais des serpents. Les belettes se préparent à reconstruire la coupole de leur bâtiment pour la dixième fois.

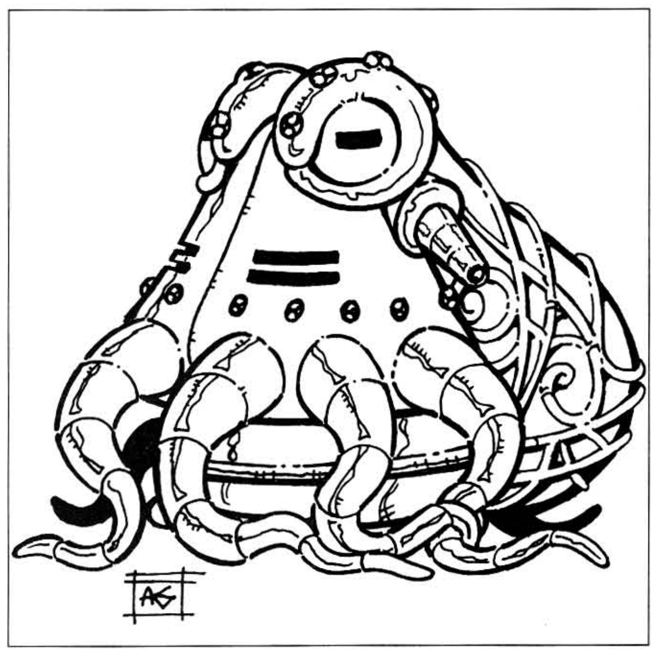
Evénements Communs

- Un connétable à la tête de sa légion victorieuse, chargé de butin et de captifs, vient faire étape à Karlay avant de franchir le Pont d'Argent le lendemain.
- Un grand connétable en mission fait étape avec son ornithoptère à Karlay.
- Plusieurs milliers de captifs sont vendus aux enchères sur la place du marché.
- Un combat entre des novices d'un ordre guerrier et des prisonniers est organisé sur la place d'armes.
- Un bataillon apporte à la sororité l'impôt en enfants d'une région.
- Une ambassade d'un pays vaincu fait étape à Karlay avant de signer un traité "d'alliance" à Londra.
- Les animaux d'un ordre présent à Karlay fêtent leur jour sacré. Les prêtres organisent les libations alors que des prisonniers sont sacrifiés en l'honneur de l'Esprit et de ceux qui l'on rejoint.
- Deux animaux en viennent aux mains, les Granbretons présents forment un cercle et encouragent les pugilistes avant l'arrivée des chats.
- Des cygnes abordent des Granbretons de retour de campagne. Ils leur proposent de fortes sommes contre leurs prisonniers. Ils ont besoin de matériel d'expérience.

Ordre de la Pieuvre

L'ordre de la pieuvre trouve son origine et sa raison d'être dans le Pont d'Argent et la cité de Karlay. Plusieurs siècles auparavant, lorsque Huon exigera la construction d'un pont reliant la Granbretanne à l'Europe tous les projets entrepris aussi bien par les serpents que les blaireaux, échouèrent. Excédé par tant d'incompétences et fustigé par les quolibets qu'inspiraient en Europe son projet démesuré, Huon en vint à promettre à celui qui lui construirait son pont d'exaucer tous ses voeux. Nombreux furent les prétendants architectes, mais un seul réussit, d'ailleurs à la surprise de tous. Ce Granbreton, Vilok Kensen, noble d'origine, s'était construit la réputation de décadent, de honte vivante, par son irrespect des valeurs granbretonnes. En échange de sa réalisation titanesque, Kensen demanda à l'empereur Huon la création d'un ordre dont il serait le grand connétable mais aussi la garde de son oeuvre et de la ville de Karlay nouvellement conquise. Huon accepta, mais outragé par tant d'impudence, interdit à tout membre de ce nouvel ordre de poser pied sur la Granbretanne.

Par sympathie pour cet animal Kensen choisit la pieuvre comme animal totem. Il racontait à qui le voulait bien que les plans du Pont d'Argent lui avaient été révélés dans un rêve par une pieuvre ! Après avoir dressé les plans de Karlay et édifié la cité, Kensen tomba un soir d'orgie dans le bassin à pieuvres...



Les pieuvres ont hérités de l'esprit cynique de leur fondateur, ils portent rarement leur casque en public, surtout si d'autres ordres sont présents. Ils tournent généralement en dérision les cérémonies rituelles de l'empire. Nul ordre ne les apprécie. Si Huon ne les pas encore dissous c'est uniquement pour leur service exemplaire. Ils ont toujours réussi à protéger le Pont d'Argent des attaques maritimes et gèrent très bien les immenses dépôts de nourriture, d'armes et de chevaux à Karlay.

La tâche actuelle des pieuvres est de défendre le Pont d'Argent, contrôler son accès, surveiller la circulation et l'entretenir. D'autre part les pieuvres doivent s'assurer du bon fonctionnement de la cité de Karlay en tant que dépôt principal de l'armée Granbretonne en Europe.

Les pieuvres sont des marins-guerriers, déduisez 10% de toutes leurs compétences de combat. L'admission dans l'ordre est automatique. L'ordre accepte même les sans masque.

Le Cracheur Noir

Le cracheur noir est l'arme favorite des pieuvres. Il s'agit d'un canon-aspergeur projetant un liquide noirâtre aveuglant. Sa portée est de 10 mètres, l'arme contient deux coups. La VIR du liquide est de 1O. Toute personne touchée par celui-ci doit tester sa CON. En cas d'échec, la victime perd la vue pour 12 heures. Porter un heaume immunise de cette attaque à moins d'un critique.

Inconvénient : Le cracheur noir est de nature versatile, à chaque utilisation il y a 25% que l'arme ne fonctionne pas.

Karlay

Karlay l'Ancienne

Karlay n'a pas souffert de destructions majeures au cours du Tragique Millénaire. Cependant les épidémies, la famine et les invasions ont amené sa population à déserter la cité. La végétation a repris ses droits rapidement et a transformé la ville de verre et de métal en une forêt sauvage, peuplée de loups et de sangliers.

Plus tard, des pirates moscovites vaincus par les galères du Czar sont venus se réfugier à Karlay. Ils colonisèrent un quartier de la ville qu'ils transformèrent en un port fortifié. Plusieurs siècles durant, les croiseurs rouges écumèrent les côtes nord de la France. Finalement les moscovites se mélangèrent avec les Français, et abandonnèrent leur activité de pirates pour transporter le blé de Picardia et devinrent les feudataires des comtes de Picardia.

De cette époque ne restent que les palais des corsaires, aujourd'hui abandonnés aux rats et aux mouettes.

Karlay tomba dans le giron granbreton quelques années avant la construction du Pont d'Argent. A cette époque, le comte de Picardia, Alex V le téméraire, criblé de dettes auprès de la guilde marchande, remboursa ses créances en vendant à la couronne Granbretonne sa ville de Karlay. Ainsi Alex V put reprendre ses guerres contre la Begik et finir sa vie dans les fossés de la cité de Liège, écrasé par un moellon.

A la nouvelle de la vente de la cité, les habitants de Karlay décidèrent de fuir devant le nouvel occupant, persuadés de la vacuité de toute résistance. Ainsi les Granbretons prirent possession de Karlay sans coup férir. La pierre de touche de l'empire était posée.

Karlay, la Pieuvre

Le fantasque Vilok Kensen reconstruisit Karlay à l'image de son ordre. Il fit raser une vaste surface de l'antique cité du Tragique Millénaire et bâtit sur les décombres nivelés sa cité. La nouvelle Karlay s'organise autour du temple de l'ordre de la pieuvre ; celui-ci a été conçu à l'image du corps d'une pieuvre alors que les huit grandes avenues sinueuses de la cité imitent ses tentacules. Pour parachever le décorum, Kensen a fait dresser des milliers de mats le long des avenues tentacules et du temple sur lequel une gigantesque toile noire a été dressée. Celle-ci plonge été comme hiver, la cité dans une quasi pénombre. Les seules sources de lumière de la cité sont les deux yeux du temple Pieuvre. Il s'agit de deux grands dômes de cristal hauts de plus de dix mètres perchés au sommet du temple. De jour comme de nuit , ces dômes diffusent une lueur verte. De grands miroirs d'acier poli suspendus aux murs de la cité réfléchissent cette lueur glauque dans tous les recoins de Karlay.

Karlay, en tant que principale forteresse de l'empire en Europe et garante du Pont d'Argent, bénéficie de fortifications remarquables. Celles-ci sont doublées d'un système d'écluses permettant d'inonder les fossés entourant la cité. Des digues aussi hautes que des murailles ont été élevées et protègent un port capable d'accueillir à quai plus de cent vaisseaux. Karlay la pieuvre abrite de nombreux dépôts de vivres, d'armes mais aussi des prisons destinées à enfermer tous les captifs déportés vers la Granbretanne. Enfin de grandes casernes accueillent les troupes en transit.

Le Pont d'Argent touche la terre à six milles de Karlay. Une grande voie pavée longue d'un demi mille relie la cité au port, une haute muraille renforcée de tours carrées double cette voie jusqu'au pont.

1 Le Temple de la Pieuvre

A) La gueule : huit arches supportent la tête et délimitent la gueule. Ce vaste dôme ouvert à tout vent est le point de convergence des huit avenues principales. Une cohue insensée y règne toujours. Les miroirs d'acier poli qui couvrent la voûte de ce dôme, convergent la lumière verte vers le centre de la gueule où se dresse un monolithe de verre. Etincelant sous la lumière vive, repose dans ce cercueil de verre la momie de Kensen, premier grand connétable des pieuvres. Parfaitement conservée celle-ci arbore un énigmatique sourire. Une double porte d'acier, gravée de motifs géométriques, donne sur l'intérieur du temple. Un commandeur, assisté de plusieurs meutes, surveille en permanence l'entrée principale du temple.

B) La flamme des profondeurs

Cette vaste salle circulaire, située au-dessus de la gueule, est le lieu sacré des pieuvres. Selon la légende, racontée par Kersen lui-même, il serait descendu dans les profondeurs des océans et y aurait découvert une cité de l'âge d'or. Accueilli à bras ouvert par ses habitants, des humains, il leur aurait dérobé la flamme des profondeurs qui étincelle désormais à Karlay.

Un grand bassin, aux parois d'argent poli, occupe tout le centre de la pièce, dans celui-ci brûle la flamme des profondeurs, une gigantesque pierre informe de plusieurs tonnes. Une puissante lueur verte émane du bassin et éclaire, par les deux coupoles de verres surmontant la salle, la cité entière.

La légende de Kensen conclue que la flamme des profondeurs brillera tant que l'empire ténébreux survivra. L'initiation des apprentis se tient dans cette salle. Une nuit durant, ils sont immergés dans l'eau du bassin. Tous affirment avoir eu alors des visions de cité d'argent et de verre posée sur les fonds marins peuplées par des hommes vêtus d'écailles d'or.

C) Le Temple

Le Temple lui-même comporte huit niveaux et mesure plus d'un mille dans sa longueur. Son architecture extérieure imite le corps d'une pieuvre gigantesque, des entrelacs gravés sur ses parois recouvrent tous ses flancs. Des tonnes d'argent ont été coulées dans ces gravures et tissent un réseau étincelant sur la pierre sombre provenant des carrières de Londra. Des milliers de fenêtres rondes, anarchiquement disposées, percent les murs du temple. Ces fenêtres mesurent plus d'un mètre de diamètre. L'intérieur du temple, couloirs, salles, escaliers sont tapissés de miroirs d'acier poli réfléchissant la lumière en chaque endroit.

L'ordre de la pieuvre compte huit légions, forte chacune de 3000 hommes. Chacune d'elles occupe un étage. Les huit étages sont structurés de la même manière.

❑ **Voici un étage en exemple :**

L'étage est divisé en 10 quartiers, six identiques pour chaque bataillon de la légion, un pour le connétable, un pour les vétérans, un pour les apprentis de la légion et un comme prison. Dix escaliers relient cet étage aux autres du temple.

Le quartier d'un bataillon comprend dix chambrées, abritant chacune une meute et son chef, des cuisines, un réfectoire, des salles d'armes et les quartiers du Commandeur. Le quartier des vétérans et des apprentis est identique. Celui du connétable abrite ses appartements mais aussi son état major. La prison se limite à une succession de cellules.

2 Les huit avenues

Les huit avenues principales de Karlay relient le Temple de la Pieuvre aux huit portes de la cité. Ces avenues sinueuses, à l'image de tentacules, sont surélevés et dominent, tout comme le temple, l'ensemble de la cité. La voie supérieure est réservée aux piétons et aux cavaliers. Sous ces avenues supportées par des colonnes d'acier, d'autres voies permettent aux chariots de circuler au niveau du sol. La circulation sur ces avenues est comparable à celle du Pont d'Argent.

3 Les bastions

Un bastion protège chaque porte de la cité. De forme triangulaire, ces bastions s'élèvent à plus de cent mètres. Des plaques d'acier gravées de motifs guerriers, couvrent chaque paroi, du sol au sommet. Un large couloir traverse chaque bastion et aboutit aux avenues de la cité. Deux portes d'acier ferment ce couloir à ses extrémités. Des herses permettent encore d'arrêter tout groupe d'assaillants. Plus couramment les gardes des portes, les utilisent afin d'arrêter tout groupe suspect cherchant à s'introduire dans la cité. Les gardes laissent alors passer les suspects et déclenchent la chute de deux herses afin d'emprisonner les intrus. Cette méthode provoque l'hilarité des pieuvres, son usage comprenant à coup sûr l'empalement d'un ou deux passants, de préférence celui de membres d'un autre ordre. Accessoirement, plusieurs batteries arment les bastions.

4 Le voile

Le voile est la grande toile noire qui recouvre la cité. Poreux, celui-ci laisse l'eau de pluie goutter pendant des jours et des jours. Sa matière colore au passage l'eau en un liquide noirâtre. Cette toile ralentit aussi l'évaporation, ce qui a pour conséquence de plonger quasiment tous les jours la cité dans la brume, pour la joie des nostalgiques de Londra. Des ouvertures cerclées de fer permettent d'accéder à la face supérieure de la toile. Celle-ci supporte aisément le poids de plusieurs hommes.

Le voile couvre la totalité de la cité, jusqu'au rempart, à l'exception du vieux port et des bâtiments réservés aux ornithoptères.

5 Les remparts

Les remparts de Karlay la Pieuvre sont bas (six mètres) et très épais (dix mètres), leurs flancs sont très inclinés. Un chemin de ronde protégé par de hauts créneaux court tout le long des remparts. Les murailles ont été conçues afin de résister aux nouvelles armes de siège. Elle ne ressemblent nullement aux hauts murs des châteaux de France.

6 Le fossé

Le fossé creusé par les Granbretons est particulièrement profond : plus de vingt mètres et pour une largeur d'environ six cents mètres. De grandes dalles de pierre sombre recouvrent son fond comme ses parois. Cet espace à découvert demeure difficilement franchissable, de jour comme de nuit les sentinelles sont toujours aussi nombreuses.

7 Les passages

Les huit voies pavées qui aboutissent à Karlay la Pieuvre se terminent devant le fossé qui protège la cité. Pour chaque route un long plan incliné permet de descendre dans le fossé, un autre adossé à chaque bastion, fait accéder le voyageur aux portes de la ville.

8 Les écluses

Les deux bastions longeant la mer comprennent chacun une écluse. Celles-ci en temps normal sont verrouillées et étroitement surveillées. Leur raison d'être est de pouvoir inonder complètement et en quelques minutes le fossé, celui-ci étant sous le niveau de la mer. Leur usage est donc réservé pour un éventuel siège. L'existence de ces écluses est conservée secrète par les connétables pieuvres. Ils espèrent ainsi, lors d'un assaut lancé contre les remparts, ouvrir les écluses et noyer sous le flot déferlant, les agresseurs.

9 Les digues du port

Les digues ont été construites afin de protéger le port des assauts des tempêtes, mais aussi d'éventuelles flottes ennemies. Aussi, en plus de leur masse impressionnante comprennent-elles des créneaux, des tourelles, des chambres de guet... Les digues touchent la terre au niveau des deux bastions situés près de la mer.

11 La chaîne du port

Une énorme chaîne est tirée à travers l'entrée du port à la tombée de la nuit. Chacun de ses maillons pèse plus de cinquante kilos. Un énorme treuil situé dans l'un des phares permet de tendre la chaîne. Cette chaîne est suffisamment solide pour stopper net la course d'un navire toute voile dehors. Si l'on veut la rompre, utiliser alors les caractéristiques suivantes pour un maillon :

Armure : 40

Points de vie : 50

12 Les phares du port

Le port de Karlay la Pieuvre abrite en permanence une véritable flotte de guerre, qu'il s'agisse des navires des pieuvres ou ceux d'autres ordres marins. Une petite partie de cette armada surveille le chenal et les côtes de la Granbretanne. La majorité, quant à elle, se compose d'escadres venues relâcher ou attendant un départ proche pour de lointaines conquêtes.

De nombreux quais flottants partent des digues. Une animation continue règne dans le port. Les artisans réparant les vaisseaux endommagés croisent les maîtres armuriers, les équipages au repos, les esclaves portant les vivres et les munitions, le butin déchargé des cales profondes... Les navires étrangers à l'empire Granbreton peuvent accéder au port de Karlay. Ils doivent mettre en panne à l'extérieur, recevoir un équipage de pieuvre qui pilote alors le bateau dans le port. Durant son séjour dans le port de Karlay, un navire étranger et son équipage sont sous la protection des pieuvres. Les disparitions inexpliquées ne sont pas rares !

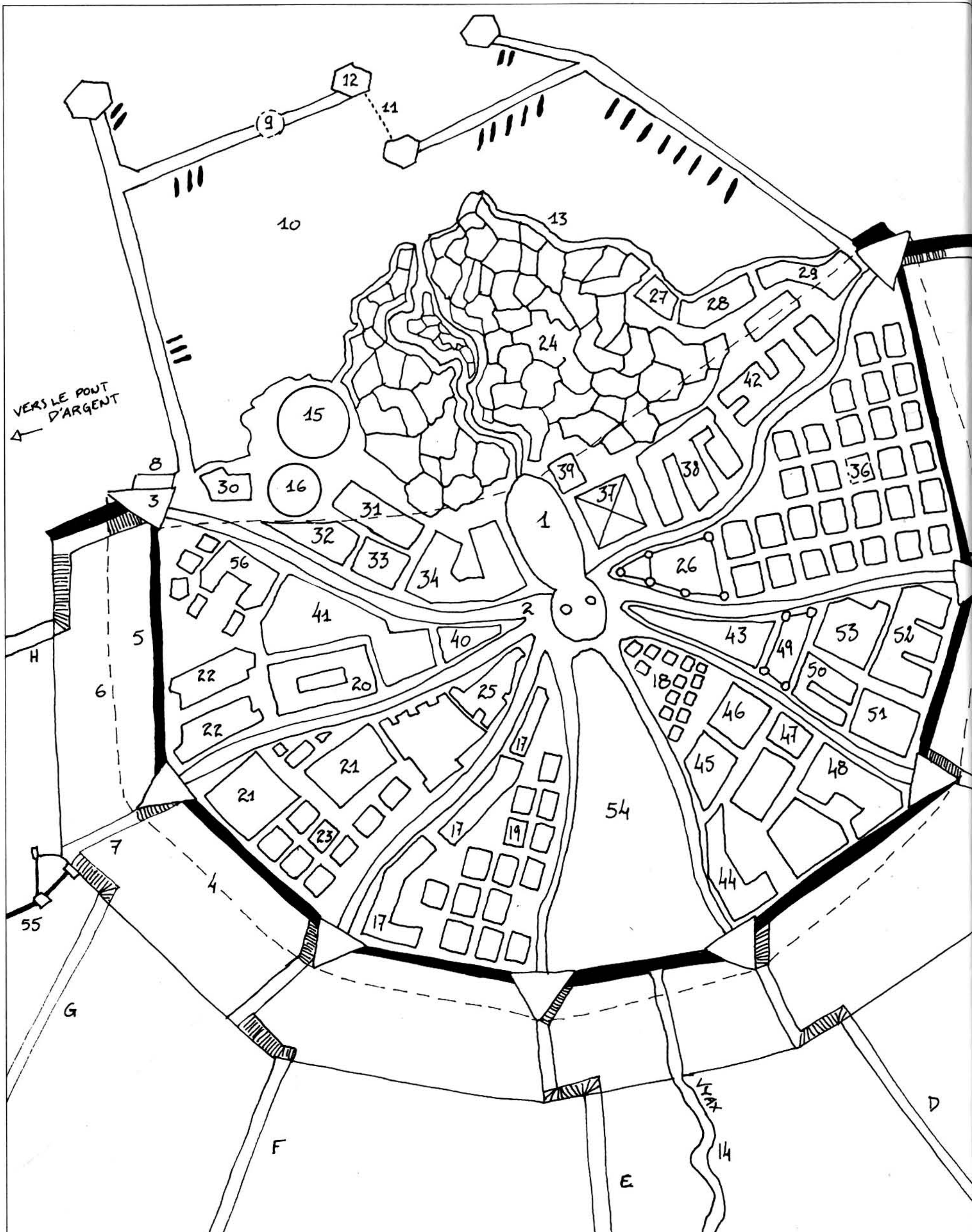
13 Le vieux port

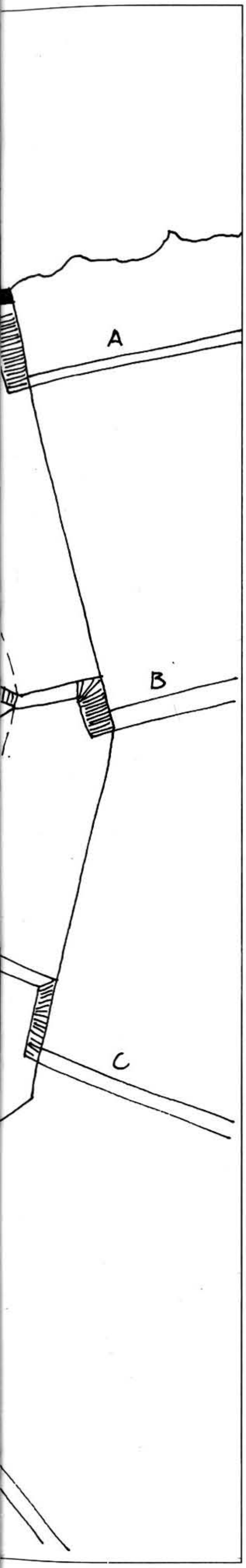
Le vieux port correspond aux pâtés de maisons de la vieille ville longeant les eaux du port.Les anciens quais édifiés par les pirates d'antan se réduisent à quelques débris pourris. Une multitude de coques démantelées s'entremêlent dans la fange du vieux port. Toutes ces épaves sont les résidus des prises de guerre granbretonne. Les artisans des arsenaux y ont prélevé tous les métaux précieux et les grandes poutres encore saines. Le cimetière marin est certainement l'endroit le plus dangereux de Karlay même pour les Granbretons. Plusieurs goules de mer y vivent, indétectables dans ce labyrinthe de vieilles coques et de maisons en ruines à demi immergées. Des prisonniers enfuis des geôles y croupissent, les épreuves qu'ils ont subits leur ayant ôté toute humanité. Finalement, quelques sans masques recherché par tous s'y terrent. Même Xénas le borgne, maître de la vieille ville a renoncé à contrôler le vieux port. Xénas l'utilise par contre comme punition suprême. Toute personne qui l'a trahi est amenée au milieu du vieux port par une escouade solidement armée et y est laissée nue et sans armes...

14 La Vyax

La Vyax est la rivière qui traverse Karlay la Pieuvre et se jette dans le vieux port. Un canal l'amène progressivement au niveau du fossé entourant la ville. Au pied des murailles elle s'engouffre dans une gueule d'airain traversées de barreaux. Ensuite un canal souterrain l'amène jusqu'aux fondations du temple de la pieuvre. Dans ses sous sols, les eaux de la Vyax animent une série de roues à aubes en bronze qui fournissent l'énergie nécessaire au Temple. Ensuite la rivière sort à l'air libre et traverse la vieille ville avant de se jeter dans le port. La Vyax n'est jamais à sec, en automne ses eaux gonflées, montent jusqu'à la voûte du canal souterrain.

La Vyax constitue la meilleure voie d'accès pour pénétrer secrètement dans Karlay. Les Pieuvres font confiance aux remous dans les canaux souterrains et aux pales des roues à aubes pour éliminer tout intrus.


VERS LE PONT D'ARGENT
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
D
E
F
G
H



Légende de Karlay

1 Temple de la pieuvre
2 Avenues
3 Bastions
4 Limite du voile
5 Rempart
6 Fossé
7 Passage
8 Ecluse
9 Digue du port
10 Le port
11 La chaine
12 Les phares
13 Le vieux port
14 La Vyax
15 Tour des corbeaux
16 Tour des hiboux
17 Ecurie
18 Dépot d'armes
19 Magasins
20 Hopital
21 Prisons
22 Halle de la fortune
23 Dépot de chariot
24 Vieille ville
25 Hotel des ambassadeurs
26 Palais du premier chèvetain
27 Caserne des anguilles
28 Caserne des loutres
29 Caserne des poissons
30 Caserne des requins
31 Caserne des serpents de mer
32 Caserne des blaireaux et des belettes
33 Caserne des chameaux
34 Caserne des chats
36 Caserne non affectée a un ordre
37 Temple du Dieu
38 Caserne des fourmis
39 Caserne des lièvres
40 Caserne des renards
41 Caserne des serpents
42 Caserne de la sororité
43 Temple des visons
44 Caserne des chèvres
45 Caserne des chiens
46 Caserne des faucons
47 Caserne des lions
48 Caserne des loups
49 Caserne des mantes
50 Caserne des mouches
51 Caserne des rats
52 Caserne des sangliers
53 Caserne des taureau
54 Caserne des vautours
55 Muraille
56 Palais de Climson
A Voie Hollandia
B Voie Germanie
C Voie Moscovie
D Voie Parye
E Voie Italia
F Voie Espanya
G Voie Normandia
H Voie du Pont d'Argent

16 Les deux tours

Les deux tours représentent les casernements des corbeaux et des hiboux. Ces bâtiments circulaires s'élèvent à une cinquantaine de mètres. Une grande terrasse occupe leur sommet. Les ornithoptères viennent s'y poser. Tout le matériel nécessaire à leur entretien s'y trouve. De grand élévateurs permettent même de descendre les ornithoptères dans des garages situés à des niveaux intermédiaires. Trois meutes de corbeaux équipées de vautours et de dragons stationnent en permanence à Karlay.

Leur mission est de surveiller la cité et le Pont d'Argent et d'abattre tout intrus. Les pilotes de ces meutes, comme celles qui assurent la protection de Londra, sont parmi les meilleurs. Tous ces vétérans ont une compétence de pilotage de 80% + 2D10.

Les premiers étages de ses deux tours abritent les logements des pilotes et des artisans. Comme tous les casernements de Karlay occupés depuis de longue date par un ordre, celui ci a aménagé le lieu à son goût : de grands bas reliefs décrivant les prouesses des pilotes de l'empire ornent les deux tours.

17 Les écuries

Ces grands bâtiments tout en longueur peuvent abriter jusqu'à dix mille chevaux. Les greniers regorgent de fourrage. Tous ces chevaux proviennent de pillage et constituent une réserve générale destinée à combler les pertes dans la cavalerie impériale ou dans les convois de chariots. Les ordres ont leur propre écurie dans leur casernement. L'entretien de tous ces chevaux revient à des esclaves dirigés par quelques vétérans pieuvres.

18 Dépôts d'armes

Ces bâtiments aux formes trapues percées de rares portes d'acier sont certainement les plus surveillés de la cité. Y accéder sans autorisation est aussi facile que de rentrer secrètement dans le palais d'Huon ! Un bataillon entier de pieuvre surveille ce quartier en permanence. Un attentat réussi dans ces entrepôts causerait la destruction totale de Karlay la Pieuvre. Ces dépôts sont en effet les plus grands après ceux de Londra. Des convois partent chaque jour apporter aux armées en campagne armes et munitions. Plusieurs dizaines de milliers de lances feu, des centaines de canons feux, des milliers et des milliers de charges y sont entreposés. Quand aux armes blanches et aux armures, elles se comptent aussi en dizaines de milliers. La sortie d'armes de ces entrepôts exige une demande frappée du sceau d'un connétable et une vérification par le commandeur pieuvre chargé ce jour des dépôts d'armes. L'ordre désirant un armement a la charge de son transport dès la sortie du dépôt.

19 Les magasins

Ces vastes entrepôts abritent la nourriture nécessaire aux Granbretons résidants à Karlay, mais aussi des vivres destinées à subvenir aux armées en campagne. Les viandes sèches, la farine, les fruits secs entreposés dans ces magasins suffiraient à nourrir toutes les légions de l'Empire pendant un an. Ces dépôts comportent plus de vingt niveaux, situés au dessus et sous la terre. Des membres de l'ordre de la vipère et du cygne s'assurent régulièrement du bon entretien de ces stocks.

20 L'hôpital

Ce grand bâtiment rectangulaire orné de sculptures de mutilés est certainement l'endroit le plus craint des Granbretons à Karlay. Les cygnes y opèrent en effet les milliers de blessés graves évacués des régions en guerre. Peu de Granbretons souhaitent passer entre leurs mains, car selon une rumeur, Huon aurait créé cet ordre afin de limiter le nombre de tireau-flanc et de faibles, incapables de triompher. Il est vrai que les cygnes opèrent une véritable sélection. A peine 20% des blessés tombant entre leurs mains ressortent vivants ! La plupart des Granbretons, même sérieusement touchés, préfèrent se soigner par eux mêmes, plutôt que d'en appeler aux soins des cygnes. Jour et nuit des hurlements sinistres proviennent de ces lieux. Les passants se taisent généralement à ses abords, pris de peur. Des barreaux aux fenêtres interdisent aux malades de s'échapper. Des chambres spéciales, aux portes renforcées, sont destinées aux prisonniers prévus pour la formation des cygnes.

21 Les prisons

Les deux grands bâtiments se dressent tels deux blocs de pierre brute. Seule une petite porte basse permet d'y accéder. L'intérieur de ces deux blocs forment un véritable labyrinthe de couloirs, d'escaliers et de cellules. Aucun couloir ne connaît plus de cinq mètres de ligne droite. Se diriger dans ces bâtiments est une véritable gageure. Les cellules enferment des milliers de prisonniers, attendant leur départ pour Londra. Un espace dégagé sur l'arrière de ces prisons est utilisé comme marché aux esclaves. La plupart du temps les animaux des ordres y troquent leurs captifs. Cependant des marchands étrangers à l'empire viennent nombreux acheter des esclaves à bon compte ! Les renards organisent ce marché, surveillent les transactions et prélèvent une taxe.

Les crânes gèrent le premier bloc de prisonniers tandis que les cochons s'occupent du second. Les prisonniers incarcérés à Karlay sont pour la plupart des captifs ramenés par les légions victorieuses de l'empire. Lors de leur séjour à Karlay, les Granbretons doivent remettre leurs prisonniers aux cochons ou aux crânes. Chaque prisonnier, lors de son entrée dans les geôles reçoit la marque de l'ordre qui l'a capturé ainsi que le numéro de l'animal dont il est le prisonnier. Les captifs de marque sont incarcérés dans des cellules individuelles, tandis que la masse se retrouve dans de grandes salles plongées dans les ténèbres et chargées d'odeurs fétides.

Les disparitions "inexpliquées" sont monnaie courante dans ces deux blocs, les cochons comme les crânes doivent bien tuer le temps et ils ont organisé depuis longtemps un trafic parallèle de vente d'esclaves.

S'évader de ces prisons est quasiment impossible, les portes des cellules sont en acier, les gardes nombreux et sortir du labyrinthe constitué par les couloirs demande plusieurs heures pour un étranger. Par contre, il est possible de secourir un ami emprisonné. Il suffit pour cela de contacter la filière organisée par les cochons et les crânes pour connaître le numéro de l'animal qui le possède. En effet les prisons granbretonnes sont un modèle d'organisation, chaque prisonnier est enregistré dès son entrée. Demander un prisonnier précis, surtout si l'on est pas Granbreton, exige une forte somme : au moins 10.000 A. Un Granbreton pourra l'obtenir pour 2000 A environ. Cependant il est impossible d'acheter de la sorte un prisonnier de marque. Ceux-ci sont soigneusement gardés. La disparition de l'un d'eux provoquerait de sérieux troubles pour les cochons et les crânes.

22 Les halles de la fortune

Ces deux bâtiments se limitent à un toit supporté par des dizaines de piliers de bois sombre gravés et dorés à l'or fin. C'est ici que les Granbretons déposent le butin qu'ils désirent vendre. Tout comme au marché des esclaves, les renards s'occupent de ses transactions. Ces lieux voient passer les richesses de toute l'Europe : monnaies, bijoux, sculptures, tableaux, mobilier, tapis, vases précieux, armes de parade... Toutes ces merveilles s'empilent en un amas dépareillé gisant dans la poussière et dans la boue.

23 Dépôts de chariots

Les cyclopes, artisans de l'empire, dirigent ces deux grands dépôts de chariots. Ceux-ci servent à transporter jusqu'aux troupes en campagne, les vivres et les armes. La plupart des chariots proviennent des pillages de villages. Accessoirement les cyclopes construisent des chariots si les dépôts sont vides.

24 La vieille ville

La vieille ville se compose de la cité construite par les pirates moscovites. Ce quartier est très pittoresque, les demeures ayant été construites d'après le style moscovite. Malheureusement depuis lors ses habitants ont fui et la cité est devenue le refuge des sans masques et des esclaves au service des pieuvres. Au fil des ans, la vieille ville s'est délabrée, ses nouveaux habitants l'ont pillée et laissée à l'abandon. Les toits sont percés, les fenêtres brisées, les rues envahies d'immondices... Le seul avantage de la vieille cité est de ne pas être couverte par le voile.

Un semblant de loi existe dans la vieille ville organisée par Xénas le borgne. Le Français, banni de l'ordre du faucon, s'est entouré d'une équipe d'hommes de mains. Xénas le borgne et les siens occupent l'île dans l'embouchure de la Xyas. Ils l'ont transformé en une petite forteresse confortablement aménagée. Xénas et ses hommes vivent du trafic d'objets achetés aux halles de la fortune et du transport d'esclaves affranchis par Fricia Climson, la femme du grand connétable des pieuvres. Pour cela Xénas dispose de deux navires marchands. Xénas, ainsi que ses premiers lieutenants, connait l'existence d'un passage souterrain reliant la vieille ville à Karlay, en dehors de la cité Granbretonne. Ce tunnel constitue l'entrée la plus discrète dans Karlay la pieuvre.

25 Hôtel des ambassadeurs

Ce bâtiment en forme de triangle est l'un des plus luxueux de Karlay. Le marbre y côtoie la pourpre, les serviteurs sont de familles nobles asservis par les Granbretons. Les meilleurs vins accompagnent les mets les plus délicats. Le palais est réservé aux ambassadeurs européens voyageant vers Londra pour signer des traités "d'alliance" avec l'Empire Ténébreux. Les séides de l'empire se vautrent en ce lieu dans un luxe insensé, accompagnés dans des fêtes incessantes, par les collaborateurs.

26 Palais du premier chèvetain des armées impériales

Ce palais est la propriété du commandant en chef des armées impériales, le premier chèvetain, soit le baron Méliadus actuellement. Méliadus y séjourne seulement quelques jours tous les ans. Il préfère vivre à Londra, lorsque la guerre ne l'appelle pas sur les champs de bataille, afin de suivre les intrigues de cour. Aussi Méliadus s'est réservé seulement l'une des six tours du palais. Le reste du bâtiment abrite en fait la plupart des services d'état major de l'armée d'occupation en France, Hollandia et Germanie. Tous les renseignements provenants des réseaux d'espions convergent vers ce bâtiment.

C'est ici que les grandes décisions sont prises. Une multitude d'ordres se côtoient en ces lieux, loups, sangliers, chiens... et la concentration de commandeurs et connétables y est particulièrement forte. De jour comme de nuit des ornithoptères et des lièvres attendent, prêts à porter un ordre à son destinataire.

Les casernements des ordres

Depuis longtemps, chaque ordre majeur s'est approprié une caserne dans Karlay. Il demeure cependant encore plusieurs bâtiments "neutres". Ceux-ci servent à accueillir les troupes en voyage des ordres mineurs qui ne possèdent pas de bâtiments propres à Karlay. Parfois ils abritent aussi les troupes en excès d'un ordre majeur. Ces bâtiments n'appartenant à personne sont mal entretenus, voir laissés à l'abandon. Par contre, les casernes affectés à un ordre brillent par leur splendeur toute granbretonne. De gigantesques statues à l'effigie de l'animal emblème de l'ordre ornent des façades guerrières. En plus des chambrées destinées à héberger les troupes de passage, chaque bâtiment est occupé par un détachement permanent de l'ordre. Généralement un ou deux bataillons composés la plupart du temps de vétérans. En dehors de la vie de garnison, leur rôle consiste à assurer la discipline parmi les troupes de passage.

27 Caserne des anguilles

28 Caserne des loutres

29 Caserne des poissons

30 Caserne des requins

Même les Granbretons évitent de s'approcher trop près de l'antre des requins. Nul ne désire y entrer.

31 Caserne des serpents de mer

32 Caserne des blaireaux et des belettes

Ce bâtiment est avant tout un dépôt d'armes de siège en tout genre : tour d'assaut, bélier, creuse-sape...

33 Caserne des chameaux

Les chameaux n'hésitent pas à accompagner dans Karlay les marchands non Granbretons avec lesquels ils travaillent. Les chameaux sont les seuls dans Karlay à accueillir des étrangers.

34 Caserne des chats

A la différence des autres ordres, une légion entière est cantonnée à Karlay. Ce qui est juste suffisant pour y faire régner l'ordre.

22 Caserne des cochons et des crânes

Il s'agit des prisons

20 Caserne des cygnes

Il s'agit de l'hôpital

37 Temple du Dieu

D'humeur fantasque, son constructeur en a fait une réplique des pyramides de l'antique Egypte. Peintures, sculptures, bas-reliefs, tout y est, même les pièges. Nul ne s'aventure au coeur de la pyramide à cause de ceux-ci. Une fois achevée, son constructeur, Arel Krant membre de l'ordre du Dieu y a pénétré en déclarant que la sagesse éternelle résidait prisonnière au centre de cette pyramide. Arel n'est jamais revenu, tout comme ceux qui l'on suivi. Certains expliquent ce mystère par le sens de l'humour très particulier de Arel, tandis que d'autres prétendent qu'Arel aurait percé les mystères de l'existence. Quelque soit la vérité, les membres de l'ordre du Dieu présent à Karlay vivent dans le pourtour de la pyramide. Nul ne retiendra celui qui veut s'aventurer en son coeur.

38 Caserne des fourmis

La garnison permanente de fourmis à Karlay compte deux légions. Leur mission est d'assurer la région entourant la cité ainsi que les ruines du Tragique Millénaire. Leur patrouilles sont très fréquente aux alentours de Karlay.

39 Caserne des lièvres

40 Caserne des renards

41 Nursery de la sororité

C'est ici que sont convoyés tous les enfants capturés à travers l'Europe et destinés à devenir des Granbretons. A partir de là, la sororité les prend en charge. L'âge maximum des enfants acceptés par la sororité est de six ans. Dès leur arrivée, les petits captifs sont enfermés dans les chambres de l'oubli. Ensuite un gaz est injecté dans ces pièces étanches. L'effet de celui-ci est de provoquer une amnésie, ainsi les futurs Granbretons ne conserveront aucun souvenir de leurs véritables parents et de leur pays d'origine. Pour eux la vie commence dans les souterrains de la sororité. Ensuite les jeunes Granbretons sont emmenés dans des chariots de fer jusqu'à Londra afin d'y recevoir leur enseignement.

La sororité remet 100 A à tout Granbreton qui lui remet un enfant de moins de six ans.

42 Caserne des serpents

Les serpents ne procèdent à aucune recherche à Karlay. Leur bâtiment ressemble à un dépôt d'armes de guerre. Son autre utilité est de réceptionner les vestiges du Tragique Millénaire, les travaux scientifiques et certains savants capturés à travers l'Europe entière.

43 Palais des visons

Plusieurs milliers de visons demeurent dans le palais de Karlay. Celui-ci, mur, toit, planchers, piliers, portes...tout est en verre, ou plutôt dans une matière translucide comme le verre mais aussi dure que la pierre. Aucun moyen n'existe d'échapper aux regards des passants ou des autres fêtards. Depuis sa construction le palais des visons à Karlay connaît une orgie incessante qui dure depuis des années et des années...

Tous les plaisirs sont disponibles en ce lieu, il suffit de payer le prix.

Les visons ont un moyen très simple d'éliminer les gêneurs. Par l'intermédiaire des serpents elles disposent d'un poison qui provoque une paralysie passagère. Certain visons enduisent leurs ongles de ce produit, d'autres ont de charmants vaporisateurs. La virulence de ce gaz est de 20, la paralysie dure 1D6 Heures.

L'ambiance est toujours très "chaude" en ce lieu, il existe même une arène où les visiteurs peuvent vider leurs querelles avec des massues.

Les seules armes autorisées en ce lieu sont la dague et l'épée courte, des chats à l'entrée conservent l'armement des visiteurs. Les visons achètent fréquemment des esclaves en grand nombre afin d'animer leurs spectacles.

44 Caserne des boucs (ou des chèvres)
45 Caserne du chien
46 Caserne du faucon
47 Caserne des lions
48 Caserne des loups
49 Caserne des mantes
50 Caserne des mouches
51 Caserne des rats
52 Caserne des sangliers
53 Caserne des vautours
54 Place d'armes

La place d'armes est la plus vaste étendue dégagée de Karlay. Chaque jour des bataillons y manoeuvrent et régulièrement des parades y sont organisées. C'est aussi en ce lieu que sont démasqués en public les condamnés.

55 La muraille

Ce grand mur s'étend de Karlay au Pont d'Argent. Il protège à la fois le pont et la voie qui le relie à Karlay.

56 Le palais du grand connétable des pieuvres

Le palais du grand connétable des pieuvres est particulièrement somptueux. Sa façade se compose de grand vitraux cerclés de fines sculptures. Des toits aux tuiles peintes, des clochetons et des coupoles d'or, reposent comme par magie sur les murs de verre multicolore. L'intérieur regorge d'oeuvres d'art achetées aux halles de la fortune : les tapis de Syrie couvrent le sol, des tapisseries de Koln ornent les murs, des meubles d'Italia décorent les pièces. Une grande galerie abrite une extraordinaire collection d'instruments de musique de tout âge. La salle des fêtes est particulièrement impressionnante, des dalles d'argent et d'onyx forment le sol, des tapisseries antérieures au Tragique Millénaire décorent les murs.

Les pieuvres montent une garde discrète mais toujours vigilante autour du palais de leur connétable.

L'ancienne Karlay

La Karlay du Tragique Millénaire s'étend tout autour de Karlay la pieuvre. Les Granbretons ont taillé littéralement dans l'ancienne cité huit avenues. Pavées de grande dalles, ces avenues se ramifient dans toutes les directions de l'Europe. Chacune d'elles porte un nom.

A Voie Hollandia
B Voie Germanie
C Voie Moscovie
D Voie Parye
E Voie Italia
F Voie Espanya
G Voie Normandia
H Voie Pont d'Argent

Construites au fur et a mesure des invasions, ces voies sillonnent l'Europe et permettent aux troupes Granbretonnes de se déplacer rapidement vers leurs objectifs. Depuis des siècles, une forêt de chênes a pris possession de Karlay, de grandes fougères occupent l'intérieur des bâtiments. Ceux-ci abritent quantité de vestiges, certains encore utilisables.Près de la voie Moscovie un monument antérieur au Tragique Millénaire trouve toute grâce aux yeux des Granbretons. Selon les vieilles légendes, ces statues de bronze représentent les maîtres de l'ancienne Karlay offrant les clés de leur cité après un long siège à un antique roi de Granbretanne. Les Granbretons ont toujours considérés ce monument comme un présage favorable. Les troupes passant sur la voie Moscovie ont pris l'habitude d'ovationner le vieux roi vainqueur de la France.

L'essentiel de la population de l'antique Karlay se compose avant tout de cerfs, sangliers et chevreuils. Des glissements de terrain, les variations du niveau de la mer ont provoqué l'inondation totale des sous sols et conduits de la vieille cité. Ce réseau abrite des goules de mer en grand nombre. Ces mutants représentent un grand danger pour toute personne isolée dans Karlay l'ancienne. Les goules de mers ont appris à éviter les groupes de Granbretons. En dehors des goules, Karlay ne recèle aucun danger ou piège.

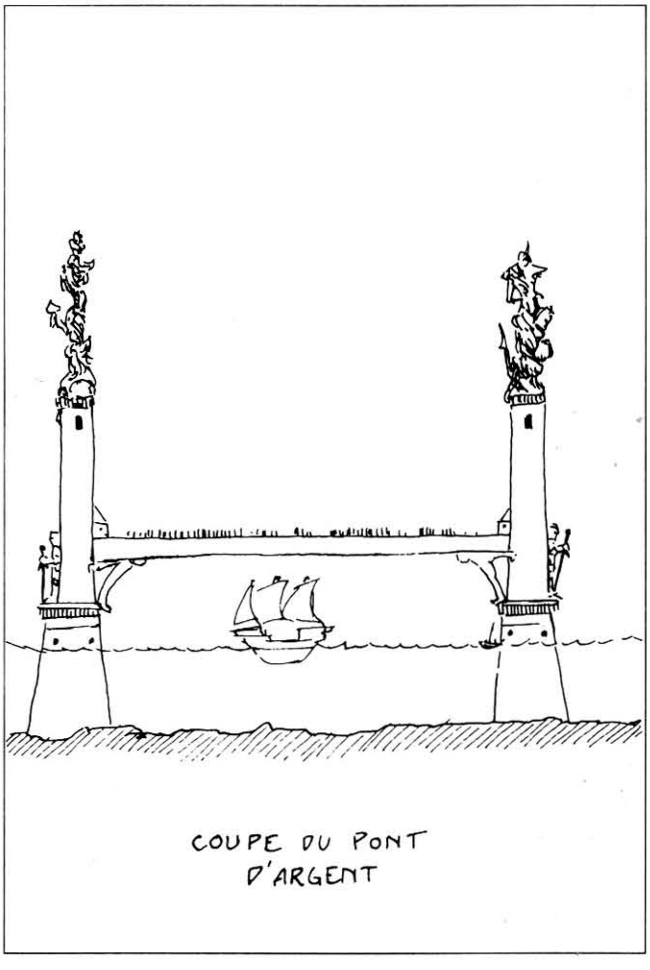
Au nord de la cité, de grandes digues s'enfoncent dans l'océan sur plusieurs kilomètres. Des amas d'acier complètement informes finissent d'y rouiller. L'ancienne cité se compose essentiellement de hautes tours dépassant les cent mètres. Des ponts de verre relient les tours les unes aux autres.

Le Pont d'Argent

"Il brillait dans la lumière, extraordinairement beau, semblant trop fragile pour résister au moindre souffle de vent, mais assez solide, en réalité, pour supporter toutes les armées granbretonnes. Il s'étirait en une courbe gracieuse au-dessus de l'océan, pour disparaître derrière l'horizon. Le tablier lui-même, large de près d'un quart de mille, était flanqué d'un réseau de câbles d'argent que le vent faisait vibrer. Des pylônes, ornées de motifs guerriers, supportaient l'ensemble."

La Barrière

Chaque extrémité du Pont d'Argent est clos par une barrière. Ce terme innocent recouvre une fortification redoutable, plusieurs fossés et remparts défendus par une centaine de canons feux. Habituellement chacune des deux barrières compte quatre bataillons de pieuvres sous le commandement d'un connétable. La première tâche de la garnison est de surveiller l'accès au Pont d'Argent. Toute troupe granbretonne doit présenter un ordre de route signé par le grand connétable de son ordre. Il en est de même pour les voyageurs, qu'il s'agisse de commandeurs ou de connétables. Les pieuvres ont même



le droit d'interroger les grands connétables. Les seuls à passer facilement la barrière sont les lièvres, les messagers de l'Empire. Quant aux non Granbretons, à moins d'être enchaînés, ils ne peuvent franchir le Pont d'Argent sans laissez-passer signé de la main de premier chèvetain des armées impériales.

La circulation

"Une grande animation régnait sur le pont. Hawkmoon aperçut les plus nobles maisons, si somptueux, si compliqués qu'on avait peine à croire qu'ils puissent avancer ; il aperçut des escadrons de cavaliers, montant des chevaux parés d'armures aussi magnifiques que les leurs ; des bataillons de fantassins, marchant en rang par quatre et manoeuvrant avec une précision incroyable ; d'interminables caravanes, avec leurs charrettes et leurs bêtes de somme..."

Elle est toujours intense, les bousculades sont monnaie courante, en dépit des pieuvres chargées de régler ce flot incessant. De jour comme de nuit, une horde couverte de fer et d'acier se presse. Lors de la traversée du Pont d'Argent aucun arrêt n'est autorisé, la nuit des torches sont allumées sur les pylônes.

Le Pont d'Argent

Le Pont d'Argent est incontestablement l'une des preuves du génie granbreton. Kensen a réalisé le tablier comme les pylônes et les câbles dans un alliage antérieur au Tragique Millénaire. De couleur argentée, il est très résistant et surtout inoxydable.

Chaque pylône est en fait une petite forteresse abritant une meute de pieuvres armées de deux canons feux. Un escalier mène du bas de chaque pylône, où une grille donne sur l'océan, à son sommet. Chaque paire de pylônes est reliée par une passerelle.

Utilisez les caractéristiques suivantes pour quiconque désirerait détruire le Pont d'Argent :

- **Tablier :**
  Armure : 100
  Points de Vie : 1000
  Pylône :
  Armure : 100
  Points de vie : 800

- **Câble :**
  Armure : 100
  Points de Vie : 60

La navigation

Les Granbretons apprécient peu que l'on se rapproche du Pont d'Argent. Toute la flotte pieuvre, environ vingt vaisseaux de guerre, renforcée de plusieurs escadres croisent régulièrement le chenal. Tout navire étranger qui n'amène pas immédiatement ses voiles et ne hisse pas le pavillon blanc se voit attaqué par les croiseurs granbretons. Cette escadre maritime est renforcée par plusieurs meutes d'ornithoptères.

Population et Personnalités

Population de Karlay

Karlay la pieuvre

Pieuvres	20 000
Autres Granbretons	200 000
Sans masques	10 000
Goule des mers	100
Esclaves	10 000

Karlay

Goule des mers	5 000

- **Jiark Climson**
  Grand connétable de la pieuvre
  noble, érudit, Granbreton

Jiark Climson

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	16	17	16	15	12	12

SAN : 38
Maladie Mentale : Schizophrène
Points de Vie : 21
Armure : 1D10+2, plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Cracheur Noir	80%	spécial	-
Epée large	60%	1D8+1+1D6	60%

Compétences : Navigation 70%, Persuader 80%, Nager 30%, Connaissance de la Biologie 90%, Connaissance de la Psychologie 100%
Valeurs : bravoure, honneur, beauté, possessif, amitié

Jiark Climson est le digne héritier de Kensen.

Ce Granbreton porte un masque de verre translucide et tourne en ridicule chaque grand seigneur de l'Empire qui accepte ses invitations. Si bien qu'aujourd'hui sa cour se compose uniquement de pieuvres et d'Européens. Jiark, comme beaucoup de pieuvres, n'éprouve aucun sentiment de fidélité envers l'empereur Huon. Lui-même est en fait un ancien connétable serpent rejeté parmi les sans masques.

Il se considère plus comme un seigneur indépendant vaguement lié par obligation à l'Empire Ténébreux que comme un loyal serviteur de Huon. Climson éprouve d'ailleurs plus de sympathie pour les résistants tel que Hawkmoon et d'Averc que pour son Empire. Le grand connétable a même réussit à sauver plusieurs existences, dont celle de sa femme, poursuivie par le désir de Shenegan Trott.

Climson éprouve du remords à entretenir la voie d'accès à la conquête Granbretonne. Cependant en aucun cas Jiark n'entreprit quoique ce soit avant l'avènement de Flanna.

Dès lors il déclara son fief indépendant et proscrit les masques sur ses terres.

- **Doïn Halleck**
  Connétable de l'ordre du chat
  Granbreton, guerrier

Doïn Halleck

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	15	9	14	13	18	9

SAN : 20
Maladie Mentale : Xénophobe
Points de Vie : 15
Armure : 1D10+2, plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance feu	80%	5D6	-
Epée courte	70%	1D6+1	70%
Dague	60%	1D4+2	50%

Compétences : Eloquence 60%, Eviter 50%
Valeurs : cupide, obéissant, revenchard, ambitieux, réputation

Connétable de l'ordre du chat, Doïnn Haleck est responsable de l'ordre à l'intérieur de Karlay. Sa tâche est loin d'être aisée, les querelles entre animaux d'ordres rivaux sont monnaie courante et les pieuvres ne lui facilitent pas sa mission. Haleck abhorre Jiark Climson comme tout ce qui porte un masque de pieuvre. Cependant, élevé dans le respect de l'ordre granbreton, jamais il n'osera quoi que ce soit contre ce grand connétable. Doïnn pousse son sens de la discipline jusqu'à assister à toute les fêtes organisées par Climson.

❏ **Fricia Climson**
Française, noble

Fricia Climson

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	14	13	14	10	15	16

SAN : 40
Points de Vie : 15
Armure : 0

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée courte	50%	1D6+1	50%

Compétences : Connaissance de la Musique 70%, Chanter 60%, Persuader 40%, Lire et Écrire le Vieux Français 90%
Valeurs : obstiné, honneur familial, généreux, altruiste, amour

Fricia Climson et son frère sont les derniers survivants de leur famille, le jarl de Bjanfyrd. La révolte de son père, écrasé par l'occupant granbreton a été la cause de l'extermination des siens. Depuis la haine qu'éprouve Fricia pour ce peuple est devenue une véritable obsession. Fricia dépense toute la fortune que lui offre son mari à racheter des prisonniers lors des ventes aux enchères. Ensuite ceux-ci sont libérés dans le vieux port où Xénas le borgne les prend à charge. Parallèlement, Fricia a réuni autour d'elle plusieurs réfugiés et sans masque "décidés" à renverser l'empire granbreton. Heureusement pour leur propre sécurité, ces comploteurs sont plus velléitaires qu'entreprenants. La plupart d'entre eux escompte profiter de la sécurité offerte par la femme du grand connétable des pieuvres. Les faux complots sont là uniquement pour tromper Fricia et la rassurer sur les intentions de ses protégés.

Fricia n'est pas insensible à l'amour que lui voue son mari. Cependant jamais elle ne lui répondra tant que ce dernier ne lèvera pas une armée contre l'Empire. Malheureusement pour elle, Fricia accorde plus de crédit aux discours flatteurs de ses protégés qu'aux avis de son mari. Fricia se présente telle une sculpturale créature sortie tout droit d'un rêve.

❏ **Xénas le borgne**
Français, guerrier

Xénas le borgne

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
18	16	18	14	13	12	15

SAN : 14
Maladie Mentale : Tyrannique
Points de Vie : 22
Armure : 1D6-1, cuir

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	94%	1D10+1+1D6	96%
Lance feu	70%	5D6	-
Hache de bataille	70%	1D8+2+1D6	70%

Compétences : Equilibre 80%, Pister 40%, Eloquence 70%, Voir 60%, Botte secrète pour l'épée longue, Baise Main 32%
Valeurs : goût du danger, amitié, caractériel, indépendant, choix

Xénas le borgne est un ancien commandeur de la légion du faucon. Xénas, écoeuré par les massacres incessants, a déserté les armées impériales. Pourchassé, il a trouvé refuge dans la gueule du loup, plus précisément dans le vieux port de Karlay. Contacté par Fricia, Xénas a accepté son offre et dorénavant se charge d'envoyer les ex-prisonniers en zone sûre. Pour cela, Xénas dispose de deux navires aux armes de l'ordre de la pieuvre.

Xénas est devenu le maître de la communauté du vieux port où il fait respecter un semblant d'ordre. Xénas se présente comme un colosse aussi large que haut, vêtu de cuir rouge de la tête aux pieds. Le bas de son visage disparaît sous une barbe hirsute, alors que son crâne rasé découvre son oeil unique.

Après la chute de l'Empire Ténébreux, Xénas se ralliera au parti des égalitaires et dirigera une de leurs armées.

❏ **Lanis Holman**
Commandeur cygne
Granbreton, érudit

Lanis Holman

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	15	14	18	17	15	10

SAN : 0
Maladie Mentale : Sadique
Points de Vie : 17
Armure : 0

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	60%	1D4+2+1D6	50%
Epée courte	30%	1D6+1+1D6	30%

Compétences : Connaissance de la Médecine 90%, Connaissance de la Biologie 90%, Premiers Soins 80%, Connaissance de l'Electricité 80%, Connaissance de la Chimie 80%
Valeurs : sadique, couard, obstiné, ambitieux, réputation

Holman est le médecin le plus connu, mais aussi le plus craint à Karlay la pieuvre. Contrairement à ses congénères,il réussit la plupart de ses opérations, mais généralement ses patients auraient préféré mourir avant. En effet, Holman opère sans anesthésie et cause toujours le maximum de douleur à ses patients. "Il faut bien que tout le monde s'amuse..." reste son dicton favori. Certains Granbretons supposent que Lanis opère uniquement afin de torturer ses malades. Holman est au dernier stade de sa folie, les souffrances de ses victimes lui arrache des gloussements de plaisir.

Lanis circule fréquemment dans les prisons des crânes et des cochons. Il y achète nombre de malheureux destinés à participer à ses expériences. Celles-ci n'ont rien donné depuis des années, par contre Holman en retire un grand plaisir.

A la chute de l'Empire, Holman disparaîtra mystérieusement. Il se réfugiera dans les quartiers de Londra où il continuera à sévir dans l'ombre.

❏ **Wills Logan**
Chef de meute corbeau
Granbreton, pilote

Wills Logan

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	15	13	17	14	11	05

SAN : 36
Maladie Mentale : Tueur psychopate
Points de Vie : 18
Armure : 1D10+2, plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance feu	90%	5D6	-
Epée courte	80%	1D6+1+1D6	80%
Dague	60%	1D4+2+1D6	60%

Compétences : Piloter Ornithoptère 98%, Navigation Aérienne 89%, Equitation 51%, Connaissance de la Mécanique 60%
Valeurs : sans sentiment, revanchard, indépendant, brave, goût du danger, asocial.

Wills Logan a conquis la réputation de pilote hors pair lors de nombreux combats aériens en Moscovie et en Kamarg. A la chute de l'Empire Ténébreux, Wills Logan totalisa plus de 64 victoires aériennes, dont six face à des ornithoptères de l'Empire. En effet, tête brûlé jusqu'au bout, Logan a réglé plusieurs fois ses comptes avec d'autres pilotes en combat singulier aérien. Ces vengeances personnelles, liées à son refus de la discipline, lui ont amené de nombreux problèmes. A plusieurs reprises, Logan a failli être démasqué, cependant sa réputation, ses exploits l'ont sauvé. Logan n'a guère passé que deux mois dans la même unité de corbeau, ses supérieurs ne le supportant pas longtemps. Aussi Logan a passé plus de la moitié de la guerre à croupir dans Karlay, attendant une nouvelle affectation. Lors de ces séjours forcés, Logan partage son temps entre des patrouilles

sur son dragon et des virées au palais des visons. Il n'est pas rare d'ailleurs, qu'il fréquente l'arène de ce lieu. Logan a été abattu trois fois, trois fois il a survécu. Cependant lors d'une de ses chutes, son bras gauche a été broyé et son visage brûlé. Depuis, une prothèse métallique remplace son bras.

Wills Logan ne voue aucun attachement à l'empire ténébreux, son seul intérêt est de piloter et de guerroyer. A plusieurs reprises Logan a disparu de Karlay avec son dragon durant plusieurs semaines.

Nul ne sait où il s'est rendu et pour le compte de qui.

Le Dragon de Logan
Equipage : un pilote
Armement : deux lances feu jumelés et deux soutes à projectiles.
Points de Vie : 26
Armure : 10
Autonomie de vol : 800 Km

Attaque	Fuite/Poursuite
+20	10

Position Avant	Altitude	Esquive
+10	-	-

Le dragon de Logan est un ornithoptère hors série. Une peinture dorée le recouvre et de nombreux aménagements l'ont transformé.

❏ Inois Kecerian
Granbreton, connétable loup

Inois Kecerian

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	13	19	20	16	13	10

SAN : 10
Maladie Mentale : Paranoïaque
Points de Vie : 20
Armure : 1D10+2, plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	80%	1D10+1+1D6	80%
Hache de bataille	70%	1D8+2+1D6	70%

Compétences : Equitation 70%, Embuscade 80%, Se Cacher 70%, Persuader 90%, Connaissance de la Chimie 80%.
Valeurs : machiavélique, xénophobe, culte de l'argent, possessif

Inois Kecerian, bien que connétable, ne commande à aucune légion. Il dirige en fait les réseaux d'espions au service de l'empire ténébreux en Europe.

Inois réside en permanence à Karlay, dans le palais du premier chèvetain dont il est le régent.

Pour arriver à ses fins, Kecerian dispose d'une puissance impressionnante. Son budget annuel, destiné à payer ses séides, dépasse la dizaine de millions d'A. Les éléments les plus indépendants et aventureux de tous les ordres sont mis à sa disposition. Finalement, tous les connétables lui doivent assistance sans aucune question.

Tout ceci fait de Kecerian un homme puissant et redoutable. Certains Granbretons disent de lui qu'il est le troisième personnage de l'empire juste derrière Méliadus. Kecerian est véritablement l'âme damnée du baron Méliadus, celui-ci ayant tout de suite reconnu ses talents et protégé son ascension.

Grâce à ses actes, Kecerian a accumulé une grande fortune entreposée dans les caves du palais du premier chèvetain. Kecerian est un être sanguinaire qui punit de mort les échecs de ses lieutenants. Kecerian suivra dans la ruine son maître Méliadus lors de la chute de l'Empire Granbreton.

Survivant à la catastrophe, Kecerian s'exilera en Turkia avec sa fortune, où il essaiera de rassembler les vaincus de l'Empire dans les montagnes de Kizurnak afin de constituer son propre royaume.

❏ Karl Bjanfyrd
Noble scientifique

Karl Bjanfyrd

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	13	12	17	14	17	15

SAN : 0
Points de Vie : 13
Armure : 0 ou 10

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Griffes	90%	2D10	-

Compétences : Connaissance de la Mécanique 90%, Connaissance de l'Electricité 60%, Connaissance de la Chimie 100%, Embuscade 80%, Déplacement Silencieux 70%, Connaissance de la Biologie 70%, Eloquence 50%, Chanter 60%, Grimper 80%
Valeurs : revanchard, schizophrène, honneur familial, goût du danger

Karl Bjanfyrd est le jeune frère de Fricia Climson. Karl a eu la vie sauve grâce à l'intervention de Jiark Climson, l'un de ces Granbretons qui ont tué sa famille et pillé ses terres. Ce malheur a eu raison de sa santé mentale, désormais il mène une double vie. Le jour, Karl sert de bouffon au grand connétable des Pieuvres. Climson lui a proposé de mener une existence plus valorisante, ne serait-ce que pour sa soeur, mais Karl a toujours refusé, prétextant qu'il ne reste aux vaincus que la liberté de distraire leur maître. D'ailleurs, Karl est sublime dans ce rôle de bouffon ou il harcèle continuellement sa soeur. Cependant lors de ses moments de loisirs il change totalement de mentalité.

En fait, grâce à la liberté que lui donne Climson, Karl s'est installé un laboratoire dans ses appartements et a commencé sa vengeance contre les Granbretons. Karl s'est construit deux bras métalliques terminés par de puissantes griffes, animées par un générateur portatif. Armé de la sorte, Karl voyage de toit en toit et s'introduit dans les casernements granbretons pour se livrer à sa sanglante besogne. Après chacune de ses sorties, des corps déchiquetés, lacérés, brisés, éventrés, sont retrouvés. Jusqu'alors, Karl a échappé aux Granbretons grâce à une substance de son invention qui, une fois absorbée, lui donne le pouvoir des caméléons. Aussi s'est-il toujours échappé discrètement.

Cependant, ce produit toxique a délabré le peu d'équilibre qui lui restait. Depuis peu, Karl est complètement fou et résiste avec peine à l'envie de châtier sa soeur pour avoir épousé un Granbreton. Doïn Haleck, inquiété par ces meurtres répétés et inexpliqués a réussi à garder le secret jusqu'alors. Sa seule piste sérieuse consiste en la localisation de la créature monstrueuse, elle viendrait du temple des pieuvres. Sa crainte envers Climson l'empêche d'en faire part à ce dernier ; aussi...

❏ Fenlock Degleen
noble granbreton, duc de Kal

Fenlock Degleen

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	12	13	16	15	13	14

SAN : 48
Maladie Mentale : Asocial
Points de Vie : 13
Armure : 1D10+2, plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	60%	1D10+1+1D6	60%
Lance feu	50%	5D6	50%

Compétences : Equitation 80%, Connaissance du Monde Ancien 70%, Connaissance de la Médecine 30%, Lire et Ecrire le Vieil Anglais 80%, Lire et Ecrire le Vieux Français 90%
Valeurs : goût de l'inconnu, indépendant, généreux, amitié, pédagogue

Fenlock Degleen est un noble excentrique. Il n'a jamais rejoint aucun ordre, le masque de ce féru d'histoire ancienne est son propre masque funéraire.

Il affectionne particulièrement comme tenue la mode du XIXème siècle, ce qui donne un genre certain, surtout avec le masque. Fenlock est un archéologue aventurier dans l'âme. Il adore chercher, dénicher les secrets, les vestiges du passé, mais il apprécie encore plus les aventures qui s'y rattachent.

Fenlock délaisse complètement son palais à Londra et a trouvé refuge dans la demeure de Climson. Les deux hommes, de part leur caractère semblable se sont liés.

Fenlock passe le plus clair de son temps en expédition à travers la France. Le Granbreton a décidé en effet de concentrer ses recherches sur ce pays qui l'intéresse particulièrement. Généralement, il fouille les ruines du Tragique Millénaire ou encore rend visite aux érudits de ce pays. Fenlock apprécie par dessus tout les lieux riches en danger, aussi engage-t-il toujours une solide escorte recrutée par ses soins parmi les Granbretons présents à Karlay.

Karlay sous l'Empire Ténébreux

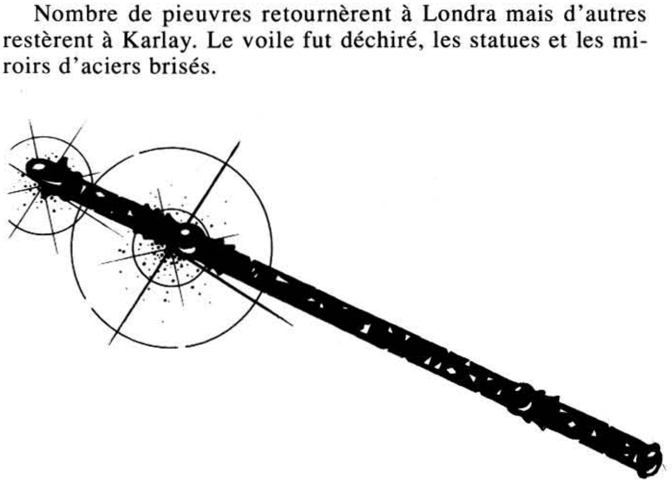
Lors des guerres de conquêtes, Karlay présente un seul aspect, celui d'une immense place forte, fourmilière grouillante d'armes et de guerriers chargés de captifs et de butin.

A l'écroulement de l'Empire Ténébreux, Karlay se situe entre les forces loyalistes et les rebelles dirigés par Méliadus. Karlay représentant la clef du Pont d'Argent, la voie d'une possible invasion, les deux partis se la disputèrent sauvagement. Tout d'abord, les légions et bataillons présents à l'intérieur se livrèrent un court et farouche combat. Méliadus prévoyant la prise de la cité, sous le prétexte de mouvements stratégiques, ordonna à plusieurs légions de retourner en Granbretanne. Cependant une fois à l'intérieur de Karlay et au signal convenu, les troupes assaillirent les postes clefs de la cité. Aidé par les espions et assassins de Kecerian, les bastions et les écluses furent rapidement capturés et les garnisons des autres ordres dispersées. Climson capturé par les sbires de Kecerian, les pieuvres se rallièrent à Méliadus. La voie était ouverte pour le baron de Kroïden. Avant de quitter Karlay, Méliadus nomma Kecerian régent de l'Europe. Cependant sa régence fut brève.

Alors que les légions rebelles progressait pas à pas dans Londra, quelques centaines de gardians kamargais vinrent se présenter devant le Pont d'Argent. Désirant offrir les têtes d'Hawkmoon et ses amis à son maître, Kecerian laissa la petite armée prendre pied sur le Pont. Ensuite espérait-il les écraser entre les forces basées à Londra et ses propres troupes. Son rêve fut anéanti par la rébellion des pieuvres, Climson s'étant échappé de ses griffes. En moins de quelques heures, aidés par les sans masques et les survivants des ordres fidèles, les points stratégiques furent repris et les légions rebelles, Kecerian à leur tête, durent fuir Karlay.

A l'annonce de la destitution de l'Empire Granbreton par l'Impératrice Flana, Climson dissout l'ordre de la pieuvre et déclara Karlay cité libre et indépendante, sous le contrôle de la comtesse Fricia.

Nombre de pieuvres retournèrent à Londra mais d'autres restèrent à Karlay. Le voile fut déchiré, les statues et les miroirs d'aciers brisés.



Sectes Présentes à Karlay

En dehors des ordres Granbretons, la seule secte présente est celle des évolutionnistes. Ceux-ci se fournissent à Karlay, lors de la domination granbretonne, en captifs destinés à devenir des mutants entre leurs mains. Les évolutionnistes occupèrent même un temps une caserne non affectée.

Voyager à Karlay

Se déplacer à Karlay change du tout au tout selon que l'on est Granbreton ou non.

Pour les Granbretons :

Entrer et sortir ne pose guère de problème pour tout chef de meute ou supérieur. Des animaux, par contre, doivent avoir un ordre de mission. Se déplacer dans Karlay est très facile, seuls quelques endroits sont sous très haute surveillance, tels les dépôts d'armes et de munitions, le dépôt des serpents... Un membre d'un ordre ne peut non plus pénétrer dans une caserne d'un autre ordre. Seuls les Chats peuvent transgresser cet interdit pour le compte du maintien de l'ordre. Il n'est pas conseillé non plus de flâner aux alentours des bâtiments d'un ordre rival. Dans le meilleur des cas un passage à tabac châtiera l'imprudent. La vieille ville demeure aussi à éviter pour tout Granbreton isolé, les sans masques ont souvent la rancune tenace.

Pour les étrangers :

Deux cas se présentent : soit ils sont légalement entrés dans Karlay ou le contraire. Des pieuvres attendent aux huit portes de la cité les étrangers désirant s'y rendre ; pour la plupart des marchands ou des espions de retour d'une mission. Si les voyageurs sont autorisés à entrer, une pieuvre les accompagne continuellement à l'intérieur de la cité. Celle-ci est responsable de leur surveillance mais aussi de leur sécurité. Les quelques étrangers autorisés à résider à Karlay sont ainsi toujours accompagnés d'une pieuvre.

Entrer et demeurer illégalement dans Karlay et y survivre sont d'habitude deux états incompatibles. En effet, tout étranger non accompagné par une pieuvre et hors de la vieille ville, quartier des esclaves et des sans masques, est considéré comme du gibier... Aussi, à moins de se déplacer inaperçu ou de porter des défroques granbretonnes, les chances de survie avoisinent les 0 %. La profusion d'ordres présents à Karlay amène tôt ou tard une rencontre avec des Granbretons portant le même casque que vous, les problèmes commencent si ces vrais guerriers vous adressent la parole dans le langage de leur ordre... Aussi le port de masques de faucon ou de vautours évite cet inconvénient puisque ces ordres sont composés de mercenaires étrangers.

Aventures à Karlay

Là aussi les scénarios diffèrent selon que les personnages des joueurs sont des Granbretons ou non.

Granbretons uniquement :

- Les personnages sont" prêtés" par leur supérieur à Fenlok Degleen. Ce dernier désire explorer une région riche en vestiges du Tragique Millénaire mais aussi riche en dangers de toutes sortes : mutants, brigands, rebelles... Aussi a-t-il demandé à l'un de ses amis de lui prêter pour ce voyage ses meilleurs hommes. Cependant, à travers Xénas et ses hommes, un seigneur de guerre, Varangui de la Tour, a appris le voyage de Degleen. Varangui compte s'emparer de ce dernier pour demander une forte rançon et "s'amuser" un certain temps avec son escorte.

- Doïnn Halleck, connétable des chats à Karlay, contacte discrètement les personnages. Si ceux-ci ont commis des infractions, il leur donne la mission suivante en échange de l'oubli de leurs fautes. Dans les autres cas, il leur propose 20 000 A à chacun. Avant de leur dévoiler la mission, Halleck leur demande de conserver le secret à ce sujet. Ensuite, de son ton feutré, Halleck leur dévoile une étrange série de meurtres, particulièrement sanglants.

Depuis plus d'un an, des Granbretons, commandeurs, voir connétables, ont été transformés en hachis dans leur lit. La semaine dernière encore, un commandeur lion a fini en pâté rougeâtre. Nul ne sait s'il s'agit d'une arme secrète, d'un mutant ou d'un fou particulièrement déséquilibré. Halleck expliquera pourquoi il confie cette mission à des Granbretons extérieurs à son ordre. Il pense que son ordre comporte des éléments indignes de confiance pour cette mission. En fait, Halleck est terrorisé par cette affaire et craint un dénouement difficile. Aussi compte t-il faire endosser toutes les responsabilités aux enquêteurs, c'est à dire les personnages. Cependant lors de leur mission, les aventuriers bénéficient de l'appui d'Halleck. Ils pourront aller et venir à leur guise dans Karlay et interroger d'éventuels témoins.

- Les aventuriers sont contactés par Vérias Douglass, commandeur serpent. Celui-ci a besoin d'une escorte afin de récupérer un étrange vestige du Tragique Millénaire. Une mission précédente dirigé par Ocknen, un autre commandeur serpent, ami de Douglass l'a découvert dans les Montagnes Sauvages. Cependant la taille gigantesque de l'objet l'empêche de le ramener. Aussi a t-il demandé à son ami Douglass de le rejoindre avec un chariot capable de le transporter. Les cyclopes viennent de finir ce chariot gigantesque : plus de dix mètres, tout en bronze, monté sur 18 roues de fer et tiré par plus de cent chevaux. Ocknen a aussi demandé à son ami de venir avec de solides gaillards. Les mutants des montagnes sauvages les ont déjà attaqués et ils ont du se retrancher dans des ruines afin de garder le vestige.

Les mutants le considèrent d'ailleurs comme une divinité. Qui plus est, plusieurs gardes ont déjà disparu mystérieusement la nuit autour du vestige. Cet objet ressemble à un cube de six mètres de côté, indestructible. Il est tout en métal, gravé sur ses parois d'étranges arabesques incompréhensibles. Des sons graves et mélodieux en sortent parfois, alors que certaines nuit une lueur verte s'en dégage. A chacune de ces émanations lumineuses a correspondu une disparition. Les mutants vénèrent ce cube comme une divinité de mort et de destruction. Régulièrement, les mutants lui sacrifient des victimes avant la venue des Granbretons. D'après leur légende, ce cube, Armdon, serait tombé du ciel lors des grandes guerres qui mirent fin a l'âge d'or.

Les mutants veulent récupérer leur dieu à tout prix, ils craignent sa vengeance s'ils l'abandonnent. Que contient ce cube ? A vous de répondre à cette question.

-Au voisinage de la vieille ville, les aventuriers ont surpris une conversation

"... Alors et la bombe ?

- Ah ne t'inquiète pas elle est placée et prête à exploser dans 48h. Et là où elle est, il ne restera plus grand chose de Karlay la pieuvre..."

Si les personnages ont voulu intervenir, il n'ont trouvé personne derrière le mur à travers lequel ils ont entendu la conversation. Juste un bruit de pas au loin et une broche d'argent au sol. Celle ci représente le symbole des égalitaires, une femme ailée porteuse d'un flambeau. Il reste donc 48 h. aux personnages pour trouver et désamorcer la bombe. Bien sur personne ne voudra accorder crédit à leur récit. Les personnages peuvent se poster aux ponts de la ville et dans le port afin de retrouver les terroristes et les capturer. Ils peuvent aussi s'infiltrer secrètement dans les lieux à risques tel le dépôt de munitions afin de rechercher la bombe. Le compte à rebours est déjà commencé...

-Haros Daguel, prêtre de l'ordre du Dieu et curieux impénitent, brûle de savoir le secret tapi au coeur de la pyramide de Karlay. Aussi propose t-il à chaque personnage de l'accompagner contre une forte somme, 10 000 A pour chacun, donné avant de s'engager dans le centre de la pyramide.

- Les personnages sont appelés par l'ordre de la belette afin de servir d'éclaireur et d'escorte pour convoyer un marteau de dieu à travers l'Europe jusqu'en Moscovie. Les périls à affronter seront nombreux. Un groupe de Moscovites espère bien le détruire avant son arrivée dans leur pays.

- Kecerian, connétable du loup et maître des espions a convoqué les personnages au palais du premier chèvetain. Une meute de loup est venu les chercher. Keverian leur expliquera posément qu'ils ont eu l'honneur d'être choisis pour cette mission, assassiner le grand capitaine Olef Djarka, des pirates de Tunis. Demain ils seront démasqués sur la place publique de Karlay, pour une faute imaginaire et aussitôt embarqués et enchaînés à destination d'un bagne en Espanya. Profitant de la saison des tempêtes dans la mer du milieu, le capitaine du navire les jettera à la mer au large de Tunis avec des débris simulant un naufrage. A eux ensuite de se faire accepter comme Granbretons renégats par Olef Djarka.

Pour conclure, Céverian désignera aux aventuriers six boîtes de fer et une de bois, posées sur la table. Les six en fer contiennent les tête des derniers émissaires granbretons envoyés par Kecerian à Olef. Celle en bois contient la tête de l'émissaire épargné par Olef afin de rapporter en Granbretanne les tête décapitées de ses amis. Kecerian s'est chargé lui-même de la dernière tête...

- Les personnages avec tout un groupe de leur ordre ont prévu une soirée dans le palais des visons. Malheureusement un bataillon entier d'un ordre rival a eu la même idée...

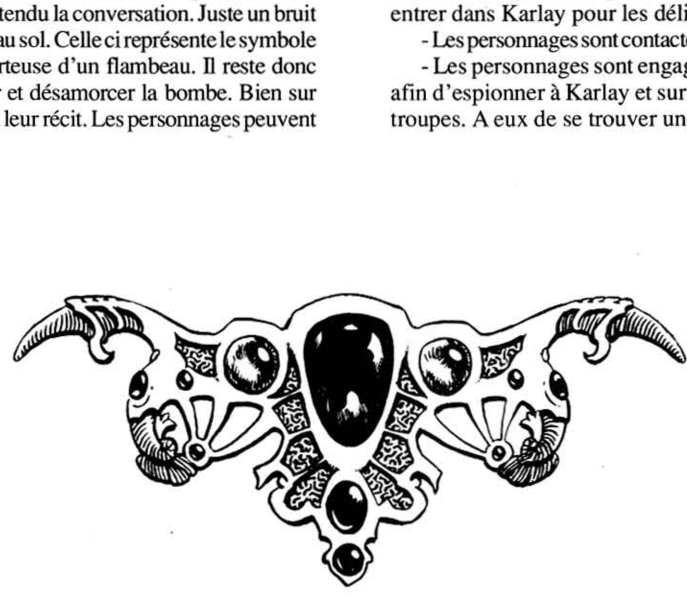
Scénarios pour les non Granbretons

- Les habitants d'une grande cité d'Europe, voir la Kamarg, assiégée par l'Empire Ténébreux, a pris contact avec les aventuriers. Leur système de défense a résisté jusqu'alors à tout l'arsenal granbreton. Cependant ils ont appris que les serpents ont construit spécialement un gigantesque canon feu, le Cobra Royal. Celui-ci est actuellement bloqué à Karlay. En effet les pluies d'automne ont détrempé les routes et interdisent le transport de cette arme de plus de cent tonnes ! Aussi actuellement le Cobra Royal est il remisé sur une place à Karlay. Les habitants demandent aux aventuriers de pénétrer dans Karlay et de saboter le canon géant ! Pour cela, ils fournissent aux personnages des armes et armures granbretonnes ainsi que tous leurs voeux de réussite...

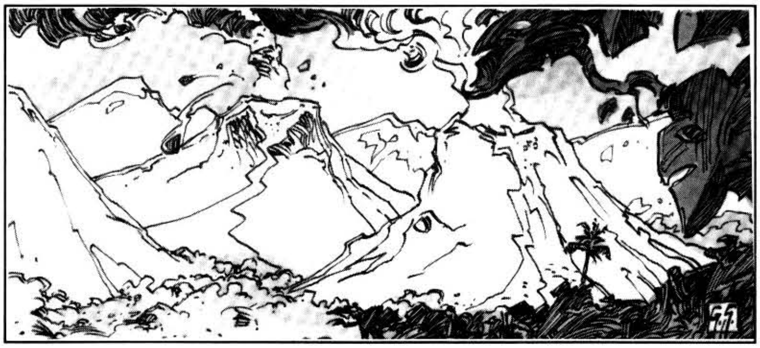
- Un ami des personnages a été capturé par les Granbretons, voir même un ou plusieurs personnages. Aux aventuriers encore libres à entrer dans Karlay pour les délivrer.

- Les personnages sont contactés par Xénas afin d'entrer dans sa bande.

- Les personnages sont engagés par un pays européen encore libre afin d'espionner à Karlay et sur le Pont d'Argent les mouvements de troupes. A eux de se trouver une couverture.



Les Hautes Terres



Description Géographique

La grande forêt recouvre entièrement les Hautes Terres et leurs abords. Le relief de cette région a encore été accentué par les multiples volcans qui se sont réveillés ou qui sont apparus mais aussi par la naissance de failles qui ont donné de hautes falaises abruptes, comme celles où s'encaisse la Vallée des Fleurs Rouges.

Ce relief montagneux de fortes collines couvertes d'une épaisse forêt fait de cette région l'endroit le plus sauvage et impénétrable de France.

L'hiver est assez rude, tandis que les pluies d'automne transforment les Hautes Terres en un bourbier englouti sous une brume permanente.

Population

Population des Hautes Terres

Mutants

Mutants	500 000
Hommes Machines	5 000
Androïdes	30 000

La totalité de la population des Hautes Terres se compose de mutants. Cette particularité ne trouve pas son origine dans la radioactivité de la région. Dès l'apparition des premiers mutants, pourchassés, bannis, ceux-ci ont trouvé refuge dans les Hautes Terres, région alors déserte. Rapidement les mutants ont fait des Hautes Terres leur citadelle.

Parmi les mutants des Hautes Terres, on ne peut discerner aucune race précise. En effet les croisements répétés entre mutants ont abouti à détraquer définitivement leur patrimoine génétique.

Ainsi même dans une famille, aucun ne porte les mêmes mutations.Autre conséquence, les mutants originaires des Hautes Terres sont les plus difformes. Chacun d'eux est marqué par quatre mutations.

Les Hommes Machines dans les Hautes Terres sont tous rattachés au complexe cybernétique du Dôme. Ils se divisent entre différentes fonctions : soldats, techniciens, diplomates, maîtres d'androïdes, tous dirigés par Bikouane, l'ordinateur central du Dôme.

Les androïdes sont des humains capturés par les Hommes Machines et asservis par l'introduction d'implants dans leur cerveau. Ils exécutent les basses tâches pour le compte des Hommes Machines.

Table d'Evénements des Hautes Terres

Evénements Communs

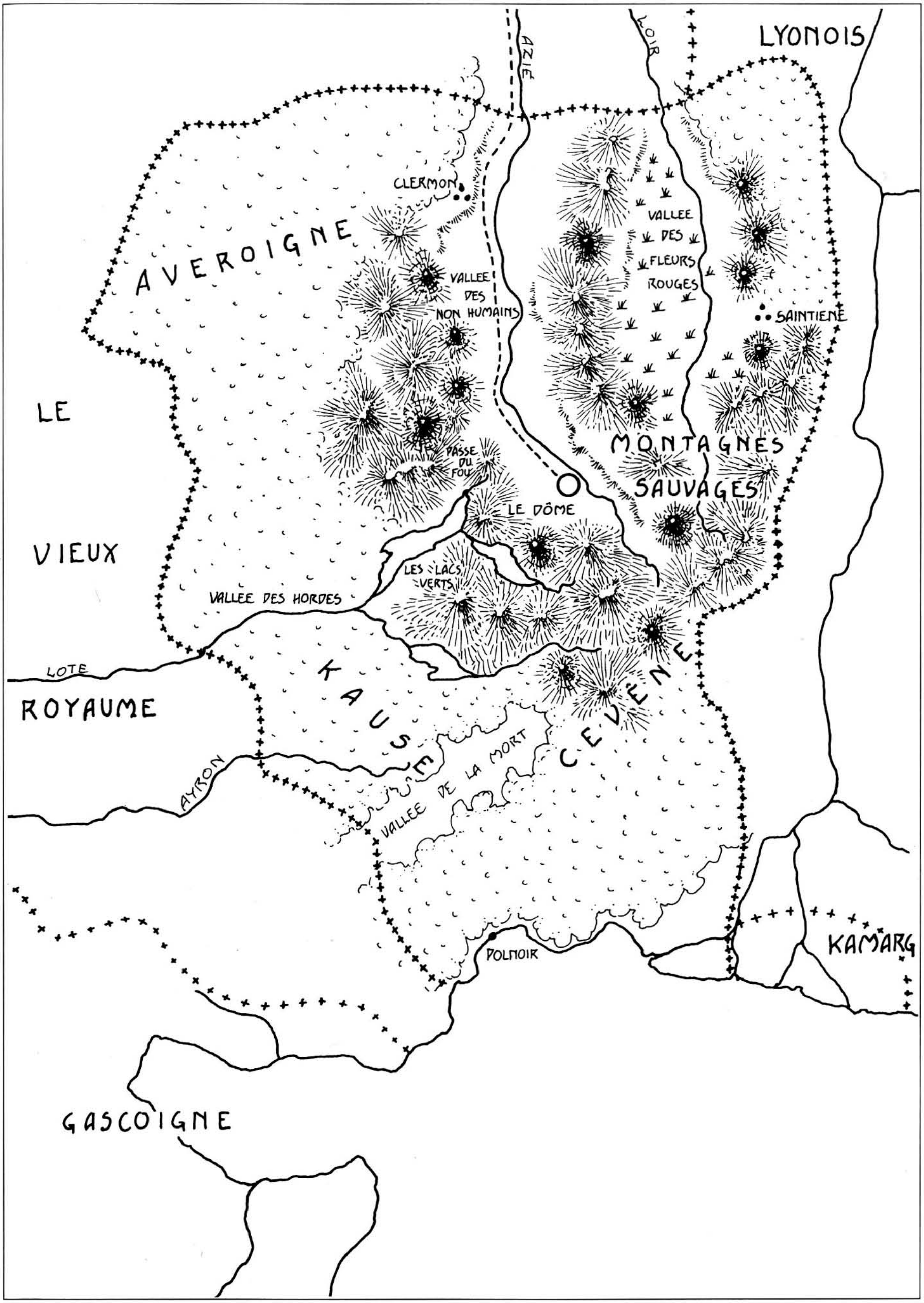
- Une bande de mutants, quelques dizaines de guerriers d'un seul clan, se faufile dans le sous-bois en direction de la frontière. Une fois de plus, ils préparent un raid contre un village isolé.
- La forêt résonne aux échos des cris de guerre mutants appartenant à deux clans rivaux. Pour une raison quelconque, ceux-ci guerroient sauvagement, chacun cherchant à ramener au camp une bonne nourriture vivante.
- Une centaine de mercenaires dirigés par des chevaliers génétiques avancent telle une colonne infernale dans les Hautes Terres, détruisant les villages et massacrant la population.
- Une grande chasse est organisée par un clan. Des captifs du dernier raid sont libérés dans la forêt. Après une heure d'attente nerveuse, les mutants se lancent à la poursuite des fugitifs. Si ceux-ci ne sont pas capturés avant la tombée du soleil, le clan abandonne la poursuite.
- Un groupe d'androïdes renforcé par quatre exterminateurs ont monté une embuscade. Ils escomptent capturer des mutants afin de renforcer les effectifs des androïdes.

Evénements Rares

- Un disque de feu est aperçu de nuit volant au hasard au dessus de la forêt.
- Un nouveau clan mutant accepte de se rallier aux principes des Amis des Mutants.
- Un navire s'2choue sur la côte de Hautes Terres

Evénements Exceptionnels

- Un volcan explose dans une lueur d'apocalypse ! Des jours durant, des roches incandescentes tombent dans la forêt allumant mille brasiers. Un nuage noir recouvre lentement toutes les Hautes Terres. Apeurés les clans sacrifient tous leurs captifs.
- Un dragon est aperçu volant au dessus des Hautes Terres.
- Un mutant chef de clan est envoyé afin de rassembler toutes les tribus autour de lui pour une grande invasion des riches terres d'en bas.



LYONOIS
AZIE
LOIR
CLERMON
AVEROIGNE
VALLEE DES NON HUMAINS
VALLEE DES FLEURS ROUGES
SAINTIENE
LE
VIEUX
ROYAUME
PASSE DU FOU
MONTAGNES SAUVAGES
LE DÔME
LES LACS VERTS
VALLEE DES HORDES
LOTE
KAUSE
CEVÈNE
AYRON
VALLEE DE LA MORT
POLNOIR
KAMARG
GASCOIGNE

Organisation Politique

Les mutants sont organisés en petits clans de dix à cinqs cent membres. Ils vivent tels les hommes de la préhistoire, la majorité des clans sont d'ailleurs cannibales. Des heurts fréquents dégénèrent souvent en guerre tribale. Leurs seules ressources résident dans la chasse, la cueillette et le pillage des pays cultivés aux alentours des Hautes Terres. La plupart des clans errent continuellement à travers les montagnes, se réfugient pour l'hiver dans des cavernes ou des ruines. Chaque clan est dirigé par un chef, souvent le meilleur guerrier ou chasseur, assisté par ses fidèles, le plus souvent les " gros bras" du clan. En dehors de galets, de tranchoirs, de vestiges du Tragique Millénaire, les seuls outils possédés par les clans sont ceux volés lors des raids.

A plusieurs reprises dans le passé, tous les clans d'Averoigne, des Kausses s'étaient réunis afin de déferler en une horde de trente mille mutants sur le Vieux Royaume. A l'origine de chacune de ces invasions se trouvait un chef qui avait réussi le tour de force de réunir tous ces clans. Le souvenir de ces raids pareils à un raz de marée hante encore la mémoire des habitants des marches du Vieux Royaume.

Les clans d'Averoigne et des Kausses sont les plus belliqueux. Ils ne cessent de lancer des raids contre le Vieux Royaume. Ceux des Montagnes Sauvages, partiellement civilisés par les amis des mutants, ont signé des traités avec le Lyonois. En échange d'une compagnie de cinq mille mercenaires au service du Lyonois, ce pays fournit au clan des vivres, des vêtements, des outils... Lentement, les clans des montagnes se civilisent, d'ailleurs la plupart d'entre eux ont abandonné leur coutume anthropophage.

Les clans des Cévennes ont conservé leur tradition guerrière, mais coincés entre la vallée morte, les tours de la Kamarg, le territoire du Dôme, le seul débouché pour leurs invasions demeure une étroite frange du Vieux Royaume, solidement fortifiée désormais. Aussi de plus en plus, les clans des Cévennes se livrent-ils une guerre sans merci.

Est-il besoin de détailler l'organisation de la société robotique du Dôme. L'ordinateur central ordonne à chacun sa mission qu'il exécute au mieux. Cependant certains robots ont développé au fil des siècles une personnalité. Ces déviances les ont amenés à fuir la société du Dôme.

Sectes Présentes

Les Amis des Mutants

Depuis plusieurs siècles, des missionnaires particulièrement audacieux se sont aventurés dans les Montagnes Sauvages afin de civiliser ces " pauvres mutants rejetés au ban de l'humanité". Si les premiers ont fini dans les estomacs de ces malheureux exclus, progressivement cette secte a étendu son influence sur les Montagnes Sauvages.

Aujourd'hui une centaine de ses membres vivent près des mutants dans les montagnes. Ils leur apportent conseils et savoir-faire. Cependant il arrive encore qu'un des leurs disparaisse mystérieusement.

Le Dôme n'apprécie pas du tout la civilisation de ses voisins entreprise par cette secte. Aussi le Dôme envoie-t-il des androïdes, des soldats, voire des mutants soudoyés, pour les éliminer.

Les Chevaliers Génétiques

Depuis les grandes invasions parties de la vallée des hordes, le Vieux Royaume a fait appel aux chevaliers génétiques. Ceux-ci ont construit plusieurs forteresses le long des marches et de là organisent des expéditions en Averoigne et Kausses. Lors de ces raids rapides et violents, ils massacrent tous les mutants rencontrés. Généralement ces raids sont trop vifs pour laisser aux mutants le temps de réagir.

Habituellement des forestiers au service des chevaliers génétiques partent seuls dans les Hautes Terres afin de découvrir les sites occupés par les tribus. Ces villages constituent l'objectif préféré des chevaliers génétiques. Sans rencontrer de grande résistance ils peuvent ainsi massacrer femmes et enfants. Un raid typique lancé contre un village comprend une forte colonne d'une centaine de chevaliers génétiques, sergents et arbalétriers, précédés et flanqués par des chasseurs destinés à éliminer tout témoin.

A part ces deux sectes, aucune autre n'a jamais éprouvé le besoin d'envoyer ses membres dans les Hautes Terres.

Sciences et Savoirs

Erudit, savant ou béotien, tous les étrangers se valent aux yeux des mutants des Hautes Terres. "Une fois cuit, on ne fait plus la différence", dixit le cuisinier de Grosse Tête. Par contre, certains chefs de clan, moins obtus que d'autres, tel Grosse Tête, considèrent les détenteurs du savoir comme une source de pouvoir. S'ils réussissent à capturer vivantes de telles personnes, ils essayeront de les faire travailler pour leur compte. Autrement, les mutants originaires des Hautes Terres sont trop frustres pour comprendre quoi que ce soit aux sciences.

Le dôme, quant à lui, est certainement la plus vaste source de connaissance d'Europe. Nul visiteur n'a encore réussi à le prendre en défaut.

L'Armée

L'armée compte de solides forces pour assurer sa défense
1 000 Exterminateurs
34 Disques de feu
5 000 Androïdes de guerre

Bikouane conserve les exterminateurs et les disques de feu pour assurer la défense du Dôme. Ces extraordinaires machines de guerre ne pouvant être remplacées, Bikouane utilise ses androïdes pour toutes les missions dangereuses. Habituellement les exterminateurs quadrillent la vallée des non humains par groupe de quatre, tandis qu'une centaine d'entre-eux veillent à proximité du Dôme.

Les androïdes de guerre ont pour mission de pénétrer sur le territoire des mutants en forte bande pour en capturer. Les prisonniers deviendront d'autres androïdes.

Une des techniques favorites des exterminateurs est de s'enfouir complètement dans de la terre meuble laissant uniquement leurs senseurs dépasser de la couche de feuilles mortes. Lorsque l'ennemi passe à proximité, ceux-ci surgissent de leur tanière pour une attaque dévastatrice.

Si un assaut majeur est lancé contre le Dôme, les androïdes sont chargés de freiner l'avance, de briser l'élan par leur sacrifice, puis les exterminateurs aidés par les disques de feu achèvent de mettre en déroute l'adversaire. Jusqu'alors cette tactique à toujours donné de bons résultats.

Homme Machine: Exterminateur

FOR	TAI	INT	DEX
20	20	10	15

Armure : 10
Points de Vie : 20
Détecteur : Voir: 80 %, Entendre: 80 %, Infravision: 40 %

Module	Attaque	Dégâts	Parade	
Module d'armement 1	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**	
Bras tronçonneuse	70 %	4D6	70 %	
Module d'armement 2	**Attaque**	**Dégâts**	**Portée**	**Charges**
Laser	80 %	5D6	200 m	8
Module d'armement 3	**Attaque**	**Puissance**	**Portée**	**Charges**
Rayon paralysant	80 %	15	50 m	8
Module d'armement 4	**Attaque**	**Dégâts**	**Rayon**	**Charges**
Lance Flamme	80 %	7D6	10 m	2

Notes : Les soldats robots ressemblent à de grandes statues de bronze aux formes inquiétantes.

Les batailles qu'ils ont livrées ont laissé des centaines de marques dans le métal. Chacun d'eux peut porter deux modules d'armement, un de chaque côté.

Généralement un groupe de soldats se compose de quatre soldats armés de la façon suivante :

- **Soldat de tête :** Bras tronçonneuse et lance flamme.
- **Soldat de droite :** Bras tronçonneuse et laser.
- **Soldat de gauche :** Bras tronçonneuse et laser.
- **Soldat de queue :** Laser et lance flamme.

Un groupe en mission se déplace toujours en losange. Les paralyseurs sont utilisés uniquement pour faire des captifs. Dans ce cas, ils se substituent aux lance flamme.

Suite à un critique, un personnage combattant un robot soldat peut choisir de détruire l'un des éléments suivants du robot.

- Le détecteur visuel : le robot devient aveugle et ne peut plus utiliser ses armes à distance.

- Le détecteur sonore : si le détecteur visuel est déjà détruit le robot ne peut pas non plus utiliser son bras tronçonneuse

- Un module d'armement

Si trois robots sont éliminés au cours d'un combat, le dernier cherchera à fuir afin de rapporter l'événement à Bikouane.

Créés par la science du Tragique Millénaire, ces robots ne souffrent pas d'inconvénients.

Androïde de combat type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
18	14	12	10	11	13	4

Armure : 1D6-1, cuir.
Points de Vie : 14
Mutations : Modification des caractéristiques (FOR).
Coloration, Peau grisâtre.
Régénération : 1 point/round.
Déformation structurelle (défavorable) Obèse, le mutant pèse plus de 150 Kg.
Compétences : Voir 50%, Eviter 50%.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Arbalète	60 %	3D6+1D4	-
Epée large	30 %	1D10+1+1D6	30 %

Les disques de feu ressemblent à de grands disques plats d'un diamètre de trente mètres. Ces vaisseaux volants brillent toujours d'une lumière aussi vive que celle d'un soleil. Leur surface ne comporte aucune irrégularité à l'exception des six ouvertures qui correspondent aux six lasers.

Les disques de feu ont des réflexes extraordinaires, une puissance de feu capable de détruire un ornithoptère en une seule rafale, une accélération qui leur permet de fuir un combat en quelques secondes.

Les disques de feu volent toujours par paires. Ils attaquent systématiquement tout ornithoptère ou créature ailée qui se rapproche à moins de 15 kilomètres du Dôme. En moins d'une minute, deux disques de feu peuvent décoller du Dôme et intercepter les intrus.

Disque de feu

Armure : 8
Points de vie : 60
Autonomie de vol : 1000 Km
Armement : Six rayons laser lourds causant au total 10D6 points de dégâts.
Modificateurs dans la réussite des actions

Attaque	Fuite/Poursuite
+30 %	+80 %

Position Avant	Altitude	Esquive
+30 %	+40 %	+30 %

Pilotage : 90 %
Vision: 90 %
Infravision: 90 %

Les Clans

Les mutants capables de se battre représentent bien plus de la moitié de la population des Hautes Terres. Cependant cette puissance est amoindrie par la multitude de clans incapables de s'allier et l'absence de toute tactique guerrière. Généralement un clan rassemble entre cinq et deux cents combattants. Ceux-ci luttent sans s'entraider, et se débandent en face d'un ennemi décidé. En fait les mutants brillent surtout dans les embuscades et les raids lancés contre les pays civilisés.

Personnalités

- **Henri de Cléval**
  Erudit
  Valeurs : Sens du respect, altruiste, amitié, pédagogue, généreux.

Henri de Cléval, en plus d'être un membre important des amis des mutants, est aussi le responsable de leurs efforts dans les Hautes Terres. Persuadé de la bonté naturelle de l'homme, ce vieil homme a risqué son existence tout au long de sa vie en parcourant les Montagnes Sauvages. Sa conviction, ses talents oratoires ont toujours convaincu les mutants de l'écouter plutôt que de le manger.

Aujourd'hui tous les mutants des Montagnes Sauvages respectent et vénèrent le " vieillard aux cheveux blancs". Lui seul d'ailleurs réussit à se faire entendre des chefs de clan. Henri continue, en dépit de son âge avancé, sa mission civilisatrice, apprenant aux mutants à lire et à écrire.

- **Arkon le Balafre**
  Chasseur

Arkon le Balafre

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	17	10	13	14	18	9

Armure : 1D6-1, cuir.
Points de Vie : 17
Compétences : Voir 60 %, Ecouter 80 %, Pister 90 %, Grimper 60 %, Embuscade 90 %, Se Cacher 80 %, Mouvement silencieux 80 %

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée courte	80 %	1D6+1+1D6	80 %
Arc long	100 %	1D10+2+1D4	-

Possessions : Arkon possède une série de flèches qui lui ont été offertes par les chevaliers génétiques. La base de la pointe contient une capsule qui se brise sous le choc de l'impact et est remplie d'un liquide chimique qui provoque de violentes souffrances. Celles-ci sont telles que toute personne touchée par une de ces flèches voit ses compétences divisées par deux pour une heure.
Valeurs : goût du danger, bravoure, revanchard, indépendant, sans sentiment.

Arkon est un chasseur solitaire, il a travaillé à quelques reprises pour le compte des chevaliers génétiques mais a rapidement abandonné ces " grosses badernes couvertes d'acier".

Arkon est taciturne et pose un regard noir sur ceux qui lui adressent la parole. Tous les chasseurs le respectent et tous les mutants le craignent. Arkon n'a ni amis, ni famille, nul ne sait d'où il vient. Il a déjà sauvé la vie à plusieurs chasseurs dans les Hautes Terres mais a refusé tout remerciement.

Il semble toujours poursuivre une vengeance, froid et déterminé. Arkon passe la plupart de son temps dans les Hautes Terres, il y est resté déjà plusieurs mois d'affilée, tous les autres chasseurs le croyant mort. D'après des chasseurs Arkon aurait tué plus de trois cents mutants !

Selon certaines légendes, Arkon serait déjà entré dans le Dôme et en serait ressorti sans être découvert.

Arkon tient son surnom d'une grande balafre mal cicatrisée. Certains affirment que ceci est le fait des Granbretons qu'il apprécie d'ailleurs très peu.

Lors de l'invasion granbretonne, Arkon se réfugiera dans les Hautes Terres et en sortira à leur départ.

❑ Quat'Bras
Mutant

Quat'Bras

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
21	14	20	12	13	10	7

Points de Vie : 22
Armure : 1D6, cotte de mailles
Mutations : Augmentation de la force
Modifications structurelles : deux paires de bras
Sens réduits : Vue et ouïe quasiment nulles
Allergie à l'argent
Compétences : Pister 60 %, Eloquence 40 %, Embuscade 50 %

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Gourdin	40 %	1D6+2D6	40 %
Gantelet de fer	50%	1D4+2D6	40 %
Bouclier	-	-	50 %
Lance	60 %	1D6+1+2D6	-

Valeurs : tyrannique, bravoure, ambitieux, rusé, obstiné

Quat'Bras est depuis de longues années le chef du clan des Tueurs Rouges. Son clan tient son nom de la coutume de ses guerriers de s'asperger du sang de leurs victimes. En dépit de ses moeurs barbares, Quat'Bras a accepté les offres de Henri de Cléval, surtout par intérêt, mais aussi par admiration pour le courage de cet inconscient.

Depuis, lui et ses guerriers ont combattu pour l'Oléan et ont ramené armes, armures et richesses de ces pillages. Quat'Bras porte même des verres grossièrement taillés, présents d'un ami scientifique de Henri.

Quat'Bras ne souhaite nullement devenir un civilisé, par contre il veut des armes, des armures et le savoir avec lequel il compte conquérir un royaume, le sien bien sûr. Pour le moment, il supporte le projet d'unification des clans entrepris par Henri de Cléval. Son but dans cette affaire est de diriger lui même cette grande confédération des clans une fois celle-ci réalisée. Grâce à l'invasion granbretonne, Quat'Bras a acquis le commandement de la fédération et l'aide des rebelles lyonins réfugiés dans les Hautes Terres. Une fois les Granbretons repoussés, le prestige de Henri restera le seul barrage en face de ses ambitions.

❑ Le Titan

Le Titan

FOR	TAI	INT	DEX
35	20	17	20

Armure : 10
Points de Vie : 30
Détecteur : Vision 90 %, Infravision 90 %, Ecoute 70 %

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée tronçonneuse	100 %	3D6+3D6	100 %

Compétences : Se Cacher 90 %, Embuscade 90 %, Pister 90 %, Eviter 90 %, Grimper 90 %, Sauter 90 %

Le titan est un prototype de cybernoïde construit par Bikouane voilà plus de dix ans déjà. Cependant le projet a eu une conclusion inattendue, le cybernoïde s'est enfui du dôme détruisant quelques exterminateurs au passage ! Depuis le titan erre dans les Hautes Terres, tel un fou. Le titan ressemble en tout point à un homme, morphologie, peau, cheveux, yeux... Cependant tout est synthétique, artificiel.

Conçu pour tuer, le titan continue son oeuvre depuis bientôt plus de vingt ans. Il s'attaque à tous les humains, mutants, robots et androïdes qu'il rencontre. Au fil des ans, il a perdu tout son armement à l'exception de son épée tronçonneuse avec laquelle il fait des merveilles... Détraqué, il prononce à voix haute toutes ses décisions. Un combat face à un groupe d'aventuriers peut donner le monologue suivant :

" Cinq intrus repérés."
" Mission : détruire les intrus."
" Objectif 1 : l'intrus en armure de plaques."
" Touché, il tombe au sol, à achever plus tard."
" Objectif 2 : l'intrus au bouclier rouge."
" Touché, il tombe mort."
" Objectif 3,4,5 en fuite."
" Cible choisie : le gros lourdement chargé qui court péniblement..."

Ainsi les personnages auront la chance de connaître lequel parmi eux sera la cible du titan.

Habituellement, le titan utilise la tactique d'embuscade des exterminateurs. Il s'enfouie sous des feuilles et d'autres débris le long d'un sentier et attend...

Le titan est une rencontre à utiliser avec discernement. En effet, à lui seul il peut décimer un groupe. Ses points faibles sont quasi-inexistants, il ne possède pas de repère, il erre continuellement dans les Hautes Terres autour du Dôme. Il dispose d'une batterie capable de l'animer plusieurs décennies. Celle-ci régénère même les dégâts qu'il reçoit (1 point de vie par round).

❑ Le Dragon des Hauts Lacs

Le Dragon des Hauts Lacs

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
63	26	81	10	18	9

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	90 %	4D6+6	-
Serres (2)	70 %	3D6	70 %
Coup d'aile(2)	50 %	1D8	50 %
Coup de Queue	30 %	2D10+3D6	-

Armure : 10 points d'écaille
Points de Vie : 95
Compétences : Voler 100 %, Voir 60 %, Nager 100 %

Selon les vieilles légendes, le dragon protecteur des Abelain vivait dans les trois hauts lacs, ou lacs verts. Cette créature gigantesque, invulnérable, aurait à plusieurs occasions sauvé les rois de France. Ainsi Georgue, le fondateur de la dynastie des Abelain aurait pris sa décision de devenir Roi de France lors d'une chasse dans les Hautes Terres. Il y aurait rencontré le dragon des lacs qui lui aurait révélé son destin. Quelques années plus tard, alors qu'Abelain et son armée connaissaient une défaite face aux mercenaires du puissant duc d'Oléan, un dragon apparut dans le ciel. Il piqua sur l'armée du duc qu'il mit en fuite avant d'avaler le duc d'Oléan. Depuis ce jour, un dragon d'argent figure sur le blason des Abelain.

Ensuite en d'autres circonstances, le dragon revint au secours des Abelains. Par contre depuis bien avant la mort du dernier Abelain, le dragon n'est jamais réapparu. Les légendes disent que devant les péchés des derniers rois, le dragon les avait abandonnés ainsi que la France. Privés du souffle vital du dragon, les rois disparurent et le royaume fut écartelé.

Ces légendes sont bien réelles et les Hauts Lacs abritent bien un dragon, serviteur du Bâton Runique. Celui-ci a favorisé les Abelains par ordre du Bâton Runique. C'est lui aussi qui a fait disparaître le fils légitime du dernier Abelain et l'a emporté jusqu'à Dirark auprès de son maître, le Bâton Runique.

Ce dragon, en plus de sa force naturelle, dispose d'autres pouvoirs. Il peut subjuguer des hommes, simplement en les fixant dans les yeux. Il peut dès lors les commander. S'il ne parle pas, le dragon est télépathe. Généralement, il dispose d'une centaine de serviteurs, des mutants pour la plupart, chargés de lui jeter sa nourriture dans le lac. Le plus souvent il s'agit de gibier, mais aussi parfois de mutants ou d'humains capturés, ce qui convient très bien à son régime alimentaire.

Notes : il est possible d'échapper à la domination du regard si l'on réussit à triompher de son POU sur la Table de Résistance.

Généralement, le dragon passe la plupart de son temps, assoupi au fond des lacs. Il se montre uniquement aux personnes choisies par



le Bâton Runique et encore se cache-t-il dans la brume.

Apparemment le dragon est capable de faire naître cette brume au-dessus des lacs, même en pleine journée.

Seuls les maîtres des amis du Bâton Runique connaissent son rôle et l'ont déjà rencontré.

Le dôme craint cette entité qui échappe à ses analyses. Mi machine, mi homme, mi animal le dragon lui apparaît comme un facteur incompréhensible, donc dangereux. Surtout que celui-ci a déjà détruit trois disques de feu.

Si les personnages ne sont pas liés d'une façon ou d'une autre au Bâton Runique, le dragon doit demeurer un être mystérieux. Au mieux verront-ils à travers une brume épaisse deux grands yeux verts...

❏ **Grosse Tête**
Mutant

Grosse Tête

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	14	12	19	16	11	4

Points de vie : 14
Mutations :
- Sens affiné
- Modification structurelle favorable, carapace osseuse
- Venin : VIR 12, ajouter 1D6 points de dégâts supplémentaires
- Caractéristique augmentée : INT

Armure : 1D8-1 points de carapace osseuse

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	70 %	1D4+1D6 +Venin	-

Compétences : Eloquence 81 %, Embuscade 34 %, Connaissance de la Chimie 58 %
Valeurs : machiavélique, tyrannique, cupide, sadique, ambitieux

L'apparence de Grosse Tête est particulièrement écoeurante. Une tête énorme en forme de sphère de plus de soixante centimètres de diamètre trône sur un corps tordu, couvert de plaques brunâtres. Il porte d'habitude les défroques provenant du dernier pillage et tient toujours en main le symbole de son pouvoir, un fémur humain particulièrement long. Il s'agit d'un vestige du précédent chef du clan qu'il dirige aujourd'hui, les Crocs de Fer.

Grosse Tête et son clan ont capturé par le passé un artisan, forgeron des plus habiles. Grosse tête lui promit la vie sauve s'il fabriquait pour lui et ses guerriers des mâchoires de fer aux crocs aiguisés. L'artisan exauça le souhait de Grosse Tête qui, son travail fini, expérimenta sur lui sa mâchoire avant de le passer à la broche. Le clan des Crocs de Fer est l'un des plus terribles d'Averoigne. Il compte mille mutants, tous cannibales. Il ne se passe de mois sans que les Crocs de Fer n'organisent un raid contre le Vieux Royaume ou un autre clan mutant. Le but de ces attaques répétées consiste à procurer au clan de la chair humaine.

Grosse Tête est un chef plutôt inhabituel pour un clan des Hautes Terres. Il a gagné sa place par la ruse plutôt que par la force. Son ambition est de rassembler tous les clans des Hautes Terres et de déferler sur le Vieux Royaume pour une orgie interminable.

❏ **Kadak Iolescu**
Scientifique bulgare

Kadak Iolescu

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	7	18	17	13	10	9

Points de Vie : 13
Armure : aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	40 %	1D4+2+1D6	40 %

Compétences : Connaissance de la Biologie 100 %, Connaissance de la Chimie 90 %, Connaissance de l'Electricité 80 %, Connaissance de la Mécanique 60 %
Valeurs : sadique, trop sûr de soi

Kadak Iolescu est le seul sorcier bulgare qui ait survécu aux manoeuvres de son maître, l'ancien seigneur gardien de Kamarg. Avec quelques serviteurs et spadassins bulgares, Iolescu s'est enfui dans une nef. Sans équipage, celle-ci s'est échouée non loin de la Kamarg sur la côte des Hautes Terres. Iolescu s'est installé dans les ruines d'une petite ville. Complètement fou, celui-ci emprisonne les rescapés des naufrages sur la côte et ensuite les transforme en des mutants plus horribles les uns que les autres. Ensuite, Iolescu les garde vivants dans des cages, son zoo personnel. Dans sa folie, Iolescu veut retracer une grande fresque qui fera rentrer son nom dans l'histoire des sciences au rang des plus grands. Son projet consiste à représenter par un mutant toutes les étapes de l'évolution humaine, depuis l'amibe jusqu'à l'homo sapiens sapiens. Il part du principe que le patrimoine génétique de tout homme conserve les traces de ses états antérieurs.

Sur les mille stades qu'il a répertoriés, Iolescu en a obtenu vingt six, enfermés dans des cages ; les autres, les déchets, plusieurs centaines, ont été relâchés dans les Hautes Terres...

❏ **Bikouane**
Ordinateur Central du Dôme

Bikouane

INT 39
Compétences : Connaissance de la Mécanique 200 %, Connaissance de Chimie 200 %, Connaissance de la Biologie 200 %, Connaissance de l'Electricité 200 %, Connaissance du Monde Ancien 100 %, Lire Ecrire Parler Langues Anciennes : toutes à 100 %, Persuader 100 %

Bikouane, ou plutôt Big One comme l'appelaient ses créateurs, fut conçu quelques années avant le début de l'apocalypse. Son rôle premier était de collecter toutes les données, tout le savoir accumulé

par la civilisation humaine mais aussi de gérer toutes ces informations et d'en collecter des nouvelles.

Cependant, au cours du Tragique Millénaire, les survivants décidèrent d'utiliser au mieux cet énorme potentiel. Ils adaptèrent Big One à leurs besoins, ils firent de lui le centre de défense militaire du pays. Cependant cette nouvelle programmation causa la déstabilisation de Big One. Dès lors, l'ordinateur devint son seul maître. En moins d'une heure, tout le personnel scientifique du dôme était réduit à l'état d'androïdes desséchés ou de fruits trop mûrs passés sous un marteau pilon. Le même jour, Big One lança douze missiles nucléaires sur l'Espagne, l'Angleterre et l'Allemagne.

Dans la semaine qui suivit, l'ordinateur groupa autour du dôme tous les exterminateurs ayant survécu aux guerres. Tout au long du Tragique Millénaire, Big One lança ses missiles à travers l'Europe. Nul ne réussit à détruire ou désactiver l'ordinateur tout ce temps durant.

En fait, même encore maintenant, le seul moyen de tuer Bikouane consiste à détruire la centrale nucléaire enfouie dans les entrailles du Dôme. Privé de son énergie, Bikouane disparaîtrait en quelques minutes.

L'ordinateur du dôme n'éprouve que du mépris pour les humains. A ses yeux les sentiments, l'instinct, l'inspiration, ne sont que faiblesses. Mais Bikouane se trouve depuis longtemps face à un dilemme qui l'oblige à négocier avec ces créatures imparfaites. Le dépôt d'uranium du dôme fut consommé en deux millénaires, aussi Bikouane a dû faire appel aux hommes pour obtenir cet uranium, vital à sa survie. En effet, les équipes de robots et d'androïdes envoyés à la recherche d'uranium ne revinrent jamais. Aussi Bikouane marchande-t-il son savoir contre l'uranium. Dans sa parfaite logique, Bikouane a instauré un ratio d'échange très précis, pour telle masse d'uranium il délivre une partie mesurée de son savoir.

En terme de jeu pour 10 grammes d'uranium, il peut apprendre 1% dans une compétence de Connaissance qu'il maîtrise. L'apprentissage se fait dans un sommeil hypnotique dans des salles de cristal au pied de la tour hexagonale. L'élève "dort" alors une heure par pourcentage appris. Autrement Bikouane peut répondre toujours pour 10 grammes sur une question concernant l'histoire des temps anciens.

Bikouane offre le même enseignement à toute personne qui lui amène un esclave destiné à devenir un androïde.

Certaines légendes racontent que les créateurs de Bikouane avaient mis au point une défense que l'ordinateur ignorait. Il s'agirait d'une phrase code qui prononcée à haute voix, enlèverait toute capacité de décision à Bikouane. Celui-ci redeviendrait dès lors une machine docile. Les utilisateurs conservèrent trop bien secrète cette formule, les deux scientifiques qui la connaissaient périrent les premiers sous les coups des exterminateurs. Aujourd'hui nul ne sait où trouver cette formule, sinon peut-être dans le dôme ou dans Bikouane lui-même ?

Notes : - il est possible de "bidouiller" les robots et androïdes afin qu'ils obéissent aux personnages. En plus de les maîtriser physiquement, le scientifique qui essaie de les bricoler doit réussir un test en Connaissance de l'Electricité à :

- 20% pour les androïdes et - 50% pour les robots.

- un robot a besoin de 100 points d'énergie par semaine, un androïde de 10 pour son module.

- toute personne captive de Bikouane finira sans aucun doute sous forme d'androïde. Libérer un malheureux de son module demande une opération chirurgicale ainsi que la neutralisation du module, sans quoi celui-ci détruira le cerveau de son porteur. Neutraliser le module demande un jet sous Connaissance de l'Electricité. Dans tous les cas, cette expérience traumatisante provoque la perte de 3D10 points de SAN.

Sites Intéressants

Clermon

Cette cité du Tragique Millénaire est réduite à un véritable champ de ruines. Plusieurs cratères d'au moins cent mètres de profondeur parsèment cette étendue de désolation. Une partie de la cité se situe dans la vallée des non humains, séparée du reste par la grande faille.

Grosse Tête a fait de Clermon son repère. Des cairns en crânes ornent chaque carrefour. Les Crocs de Fer occupent une grande ruine, une ancienne usine, au bord de la grande faille. Les mutants vivent dans la partie souterraine de l'usine. Certaines salles débouchent directement sur la faille. Deux treuils rudimentaires permettent de descendre cent mètres plus bas dans la vallée des non humains. Grosse Tête l'utilise surtout pour banir les indésirables de son clan, peu échappe en vérité à la garde des exterminateurs.

Vallée des Fleurs Rouges

Cette grande vallée, où coule la Loir, se couvre en été de grandes fleurs rouges. Celles-ci sont gigantesques, un pétale mesurant plus d'un mètre carré. Les pétales s'étendent mollement sur le sol.

Ces fleurs mutantes, à priori inoffensives, peuvent devenir mortelles. Si l'une d'elles est agressée, elle relâche aussitôt un gaz toxique. Ce gaz s'attaque au système nerveux et peut causer la mort. Sa VIR est de 10. Autre mutation, ces plantes possèdent une intelligence communautaire. Si une plante doit se défendre, celles qui l'entourent relâchent aussi le gaz toxique.

Ainsi en moins d'une minute un nuage rosâtre peut envahir la totalité de la vallée.

Traverser la vallée des fleurs rouges demande en été beaucoup d'adresse et aussi de chance. D'ailleurs lors de l'éclosion des premières fleurs tous les animaux fuient la vallée pour seulement revenir en automne.

Mystérieusement, les fleurs refusent de s'acclimater en tout autre endroit que leur vallée d'origine. Certains estiment que les cendres des volcans environnants sont à l'origine des fleurs rouges et leur sont nécessaires.

Saintiene

Une grande coulée de lave, déversoir du volcan voisin, coupe Saintiene en deux. La cité est quasiment déserte, les mutants ne supportant pas, tout comme les humains, les émanations toxiques du volcan.

Polnoir

Polnoir est un petit port sur la côte, abandonné depuis des lustres. Les courants des environs, très dangereux, ont amené son abandon. Aujourd'hui cette petite ville est occupée par Iolescu et ses serviteurs. Ceux-ci, les nuits de tempête, allument de grands feux le long de la côte afin de tromper les navigateurs en mer. Souvent abusé par ces feux, un navire étranger croyant entrer dans un port s'échoue sur la grève. Aussitôt les gardes et serviteurs de Iolescu se chargent de capturer les rescapés du naufrage. Ils se montrent particulièrement zélés dans cette tâche, en effet leur maître choisit parmi leur rang ses cobayes s'ils ne lui amènent pas des naufragés.

Iolescu et ses hommes occupent une haute tour du Tragique Millénaire légèrement en retrait de Polnoir.

Afin de terroriser les mutants de Kausses et vivre ainsi en toute quiétude, Iolescu a créé des bêtes monstrueuses à partir de captifs. Il a ainsi peuplé les environs de Polnoir de plusieurs dizaines de baragouins.

Iolescu compte à son service une cinquantaine de serviteurs, tous bulgares, et une vingtaine de gardes, tous des géants des montagnes.

Vallée de la Mort

Aucune espèce animale ne séjourne dans cette vallée, les seuls bruits proviennent du volcan voisin. Mystérieusement la vallée a été infectée par le pourrissoir (VIR 10).

Les clans mutants des Kausses et Cévènnes ont entouré le site de pieux surmontés de crânes.

Selon certaines légendes, une cité mystérieuse occuperait le coeur de la vallée. Certains mutants qui s'y sont aventurés en ont ramené d'étranges pierres lumineuses chargées d'énergie. Avant de mourir, tous parlaient de tours d'argent, de pyramides aveuglantes sous le soleil et d'hommes ombres au regard de glace...

Vallée des Hordes

C'est dans cette vallée que se sont toujours regroupés les clans avant une grande invasion. Une tour en ruine située à proximité des

Lacs Verts constituait le lieu de rassemblement des clans. Sa façade porte gravé dans la pierre, le symbole des clans qui ont participé aux grandes invasions. Pour chaque invasion une grande fosse fut creusée non loin de la tour. Dans celle-ci les têtes des captifs, dévorés lors des orgies qui suivirent chaque attaque furent jetées ! Plus de huit fosses profondes de deux mètres sont combles de crânes brisés !

Les Lacs Verts

Les Lacs Verts tiennent simplement leur nom de leur couleur vert émeraude. La raison de cette teinte est le souffle du dragon qui y vit. Un réseau de cavernes et de galeries souterraines relie ces trois lacs entre eux. Généralement le dragon sommeille dans l'une de ces cavernes.

La température de ces lacs est très élevée, environ 40°C, les volcans qui les entourent en sont la cause.

Les Volcans de Saintiene

Ces quatre volcans alignés autour de Saintiene sont les plus actifs des Hautes Terres. De leurs cônes noircis coule une lave aussi liquide que de l'eau, depuis des siècles. Ces coulées provoquent régulièrement de terribles feux de forêt, si bien que sur plusieurs milles autour d'eux, le paysage ressemble à une fournaise rougeoyante.

Les Volcans d'Averoigne

Les cinq volcans d'Averoigne ont une activité plus intermittente. Parfois une explosion ébranle leur flanc et des blocs rocheux sont propulsés à travers la forêt alors qu'une épaisse fumée noire monte dans le ciel.

Les légendes des clans d'Averoigne racontent que dans le passé l'un de ces volcans explosa, embrasant la forêt dans un incendie qui dura un an. Ces cinq volcans sont en fait de véritables bombes à retardement qui peuvent exploser dans un jour, un an, un siècle...

Les Volcans des Cévènnes

Ces deux volcans sont les plus paisibles des Hautes Terres. Quelques filets de fumée en émergent péniblement avant d'être dispersés par les vents.

La Vallée des Non Humains

La Vallée des Non Humains correspond au périmètre de sécurité défini par Bikouane. Tout mutant y est abattu à vue, quant aux humains ils doivent se soumettre aux exterminateurs rencontrés sinon, après une sommation, ceux-ci les attaquent.

Il est quasiment impossible de parcourir cette vallée sans être repéré. Des milliers de senseurs y sont dissimulés et avertissent le dôme de toute intrusion.

Une grande route en plastacier mène de l'entrée de la vallée jusqu'au Dôme.

Le Dôme

Le dôme est d'une taille impressionnante, plus de douze milles de circonférence à sa base pour une hauteur d'un mille ! Sa surface extérieure, entièrement lisse, brille tel l'or ! Plusieurs milliers d'androïdes, telles des mouches, se déplacent continuellement sur le Dôme. Armés de brosses, de chiffons, ceux-ci le nettoient chaque jour. En effet, toute cette surface est composée de batteries solaires devant être régulièrement lavées des poussières projetées par les volcans.

Une seule porte permet d'accéder au dôme. Une centaine d'exterminateurs dissimulés dans le sol veillent en permanence. D'autres attendent, pareillement enfouis, autour du Dôme. La porte est gigantesque, trente mètres de haut pour cinquante de large. Celle-ci, comme tout le Dôme obéit aux ordres de Bikouane. L'intérieur du Dôme est plongé dans une quasi pénombre. Bikouane économise son énergie, de même la ventilation tourne au minimum, une odeur de plastique, d'huile, de métal, imprègne chaque bâtiment. Des débris de tubes, fils électriques et carcasses rouillées encombrent le sol du Dôme.

La Tour Hexagonale

Une haute tour hexagonale occupe le centre du Dôme. Sa surface, entièrement lisse et d'un noir profond, est parcourue par des éclairs bleus. Un crépitement sonore accompagne ces décharges alors qu'un ronronnement lancinant en émane continuellement. Cette tour s'enfonce dans les profondeurs du dôme. C'est dans celles-ci que réside Bikouane, ou plutôt dans les milliards de cellules bio-mécaniques.

A,B,C,D : Salles des contrôles

Ces quatre bâtiments aux formes circulaires abritaient les postes de travail des scientifiques qui contrôlaient Big One. Lors de sa rébellion, celui-ci détruisit toutes ces pièces, leur matériel ainsi que leurs occupants. Depuis ce massacre, ces bâtiments sont restés à l'abandon. Aujourd'hui les squelettes s'entremêlent encore aux consoles éventrées.

1 et 12 : Hangars des disques de feu

C'est ici que demeurent les disques de feu entre deux missions. Plus d'une centaine de robots assistés d'autant d'androïdes entretiennent ces appareils volants.

11 et 2 : Résidences des androïdes

En dehors de leur mission, les androïdes prennent leur repas et se reposent ici. Leur nourriture, particulièrement insipide, provient de l'usine biologique. Ces deux bâtiments mal entretenus offrent un spectacle plutôt étrange : des centaines d'individus mal vêtus, hirsutes, un module métallique implanté dans le crâne, demeurent allongés à même le sol, les yeux ouverts, des heures durant, attendant un ordre de Bikouane.

10 : Bâtiments des opérations

Les robots "convertissent" en cet endroit les humains en androïdes. Le bâtiment se divise en salles d'opérations et prisons.

8 et 9 : Usines biologiques

Ces vastes hangars abritent des cultures de champignons géants. Une vingtaine d'androïdes travaillent à ces cultures. Bouillis, ces champignons constituent la seule nourriture des androïdes.

7 : Hangar des ascenseurs

Trois grands ascenseurs permettent de descendre dans les entrailles du Dôme. Une dizaine d'exterminateurs surveillent constamment cet endroit vital.

5 : Quartier des visiteurs

C'est ici que sont logés les étrangers qui rendent visite à Bikouane. Des diplomates sont là pour les guider, et des exterminateurs exercent une surveillance discrète. Le mobilier aux lignes sobres provient du Tragique Millénaire, mais la nourriture provient elle, des usines biologiques.

3, 4 et 6 : Bâtiments abandonnés

Ces bâtiments laissés à l'abandon ont été condamnés depuis des siècles. Nul, homme ou machine, n'y est entré depuis lors.

Les entrailles du Dôme

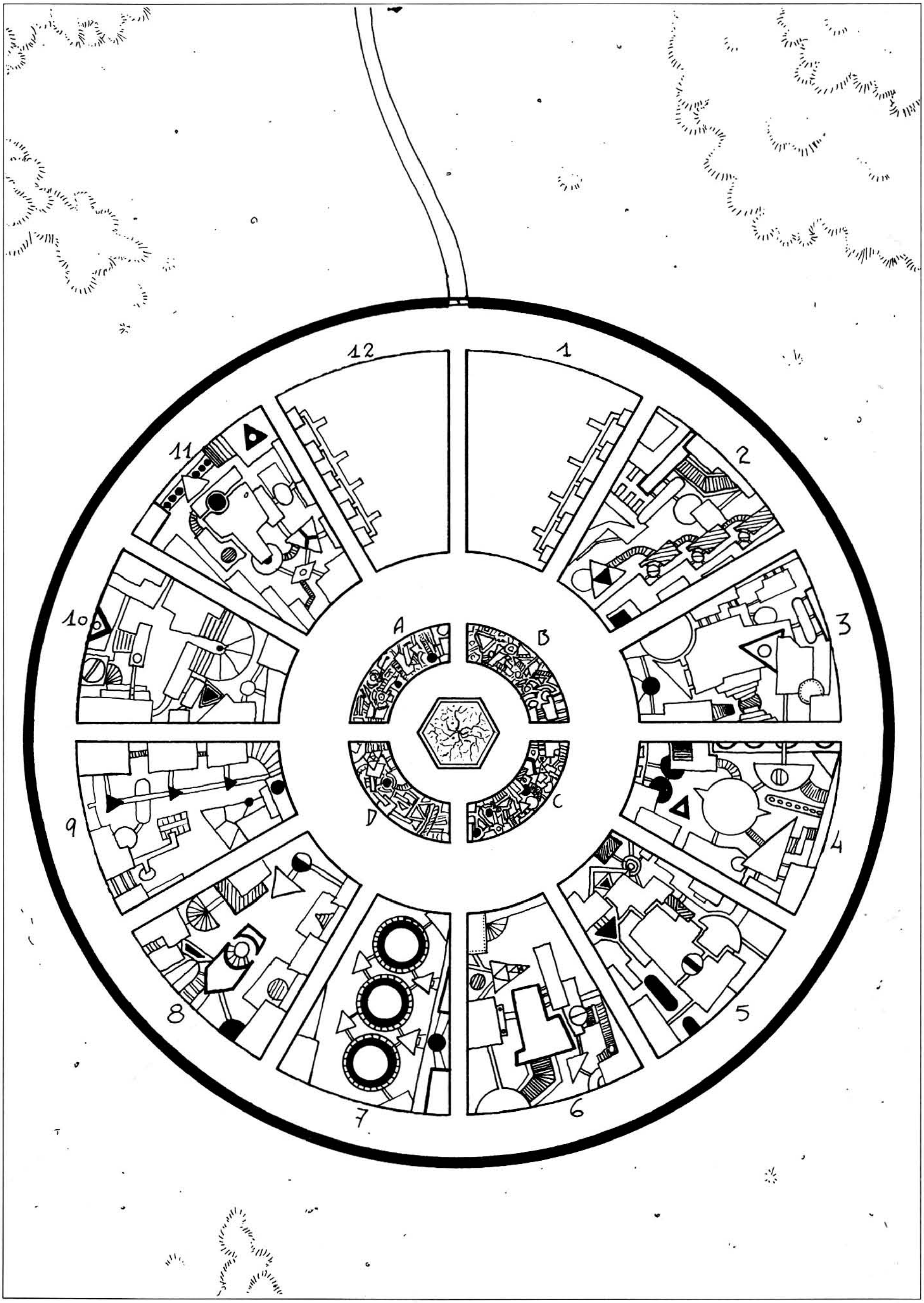
Le Dôme s'enracine plusieurs milles sous terre. Ces longs conduits aboutissent à la centrale nucléaire qui fournit l'énergie à Bikouane. Seuls des robots travaillent en cet endroit. En effet, les androïdes ne survivent pas longtemps aux radiations émises par la centrale usagée. Considérez cet endroit comme une zone à radiations mortelles.

Les habitants du Dôme

Quoi qu'il se passe, les robots techniciens et les androïdes ouvriers vaqueront à leurs occupations. Il existe plusieurs modèles de robots techniciens, certains sont de gros globes avec une multitude de bras et se déplaçant sur des chenilles, d'autres ressemblent à des araignées métalliques dotées de périscopes.

Les androïdes ouvriers sont particulièrement faméliques, Bikouane réserve l'essentiel de la production de champignons pour les androïdes soldats. Ces androïdes ont peu d'importance aux yeux de Bikouane, il peut s'en procurer aisément, l'important étant leur module directionnel implanté dans le crâne. Celui-ci rend son porteur esclave de Bikouane et lui donne le savoir nécessaire à sa tâche.

Robot Diplomate
INT 16
Points de Vie : 10
Armure : aucune
Attaque : aucune


12
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
A
B
C
D

Les robots diplomates sont chargés de recevoir les visiteurs humains. Afin de faciliter les relations, ils dissimulent leur apparence mécanique. Ils portent ainsi de longues robes à capuche, le plus souvent de couleur rouge ou jaune.

Un masque souriant dissimule enfin leur tête. Quant à leur voix, le timbre et les intonations sont particulièrement harmonieuses.

Histoire

Les Hautes Terres, contrées désertes, sauvages, ont constitué le refuge idéal pour les mutants pourchassés. Cette population fut encore renforcée lorsqu'un décret des rois Abelain décida d'épargner les mutants, mais ceux-ci devaient être bannis dans les Hautes Terres. Cette pratique continua deux siècles durant et prit fin lorsque tous découvrirent le danger encouru. Les mutants bannis dans les Hautes Terres avaient régressé au stade le plus primitif de l'humanité. Organisés en clans, ils n'hésitaient plus à sortir de leurs collines pour attaquer les fermes, les villages des provinces voisines. Aussitôt le décret de bannissement fut annulé, mais les mutants continuèrent d'affluer vers les Hautes Terres. Les quelques expéditions punitives lancées contre les mutants tournèrent court. Ainsi, un millier de chevaliers et de gens d'armes dirigés par Valère en personne, le premier maréchal du royaume, se firent tailler en pièces au fond d'une gorge profonde. Les mutants les écrasèrent sous des troncs d'arbres et des rocs avant de descendre pour massacrer les rares survivants. Seuls quelques hommes de l'arrière garde survécurent et firent le récit de ce désastre au roi de France. Désormais, toute action offensive fut abandonnée. Les villages alentours des Hautes Terres furent fortifiés et une milice fut levée parmi leurs habitants. La dégradation du royaume, sa partition protégea encore les mutants de toutes grandes mesures, seules capables de résoudre ce problème.

Chaque pays réagit de manière différente devant la menace. Le Vieux Royaume choisit de faire appel à des "spécialistes" de la question mutante, les chevaliers génétiques.

Une marche longeant les Hautes Terres fut créée, un gouverneur choisi par le roi parmi les chevaliers génétiques possède tout pouvoir sur ces terres. Depuis une centaine d'années, ils appliquent les méthodes mises au point contre les mutants de la Schwartzwald, qui consiste en la création d'une ceinture de villages fortifiés, de patrouilles fréquentes, installation de pièges, raids punitifs dans les domaines mutants... Cette stratégie guerrière a enrayé l'avance des mutants mais n'a pas stoppé pour autant les raids. Une guérilla incessante déchire cette frontière, le sang appelle le sang.

Face aux collines des Cévènnes, les habitants de la Kamarg ont bénéficié de la protection de leurs marais. Les mutants ont toujours hésité à s'aventurer dans ceux-ci. Depuis la prise de pouvoir du Comte Airain, ce dernier a créé une nouvelle compagnie de gardians, la Compagnie Verte.

Composée d'environ deux cents chasseurs, son rôle est de surveiller la frontière des collines de Cévènnes.

Le Lyonois quant à lui a favorisé l'action des amis des mutants. Progressivement, les missionnaires téméraires envoyés par cette secte ont réussi à civiliser les tribus des Montagnes Sauvages. Découvrant les profits du négoce, de l'agriculture, ces mutants ont abandonné les raids lancés contre le bas pays. Les plus belliqueux se sont regroupés en une compagnie de mercenaires au service du Lyonois. Cette troupe, la Compagnie des Cinq Mille a rapidement conquis une aura d'invincibilité.

Tout au long de cette époque, les mutants d'Averoigne et de Kausses ont lancé de grandes invasions contre le Vieux Royaume à huit reprises. Les noms des grands chefs qui réussissent à unir les clans sont vénérés tels des dieux par les mutants. Voici les plus grands d'entre eux : le Tigre d'Averoigne, le Faucheur Puant, le Fouineur Hurlant. Leurs noms font encore trembler les habitants de la marche.

L'invasion granbretonne bouleversa cette situation. Nombre de Lyonins, fuyant l'envahisseur, se réfugièrent dans les Hautes Terres où ils organisèrent la résistance à l'aide des mutants dans les Montagnes Sauvages.

Devant l'échec de leurs légions en Kamarg, les Granbretons tentèrent de conquérir les Hautes Terres afin de créer un nouveau front. Cependant, tous les efforts des Granbretons furent vains, les légions de Chiens et de Faucons envoyées dans les Hautes Terres furent décimées sans atteindre leurs objectifs.

Les Granbretons tentèrent même une action de force contre le Dôme. Cependant, toutes les meutes d'ornithoptères envoyées disparurent, abattues par les disques de feu. Une légion entière de Chiens pénétra dans la Vallée des Non Humains. Aucun d'eux n'en ressortit. Les Granbretons tentèrent ensuite une approche plus en douceur. Ils envoyèrent quelques émissaires au Dôme, des Serpents porteurs d'uranium.

Le Dôme accepta l'uranium et renvoya les têtes des Serpents dans les containers.

Les mutants participèrent peu à la guerre de libération, seuls les clans des Montagnes Sauvages y prirent une part active. Aidés par ceux-ci, les Lyonins firent le siège de leur cité où s'étaient retranchés plusieurs bataillons de Fourmis et de Faucons. Le combat dura un mois entier et fut sans merci.

L'occupation granbretonne terminée, les Hautes Terres se scindèrent. Les clans des Montagnes Sauvages s'unirent à la nouvelle république de Lyon, ceux d'Averoigne, de Kausses et de Cévènnes continuèrent leur mode de vie primitif. Bizarrement, il semblerait qu'un bataillon de l'ordre du Mutant se soit réfugié dans le pays de Kausses. Ce groupe occuperait une vallée non loin des Lacs Verts et recruterait des mutants de Kausses par centaines.

Voyager dans les Hautes Terres

Voyager dans les Hautes Terres revient à traverser la région la plus dangereuse de France : pas de route, pas d'auberge, pas de village uniquement des collines, des montagnes recouvertes par une véritable jungle. Rajoutez à cela les clans de mutants la plupart cannibales, les volcans et vous aurez compris pourquoi les voyageurs contournent habituellement les Hautes Terres. Les régions les moins périlleuses demeurent la Vallée des Non Humains, du moins si l'on apporte de l'uranium au Dôme et les Montagnes Sauvages quelque peu pacifiées par les amis des mutants. Par contre, pénétrer en Averoigne, en Kausses ou Cévènnes équivaut à plonger dans une piscine où barbotent une tribu de goules des mers !

S'orienter dans ce labyrinthe vert demande des prodiges à moins d'être guidé par un chasseur de mutant expérimenté. Longer les rivières reste le moyen le plus aisé pour traverser les Hautes Terres. Les failles représentent des obstacles quasi infranchissables, chacune d'elles a un dénivelé vertical d'au moins cent mètres !

Aventures dans les Hautes Terres

- Un érudit de Lyon, Maxus Pormus, "avide" d'étudier les plantes mutantes recherche désespérément des volontaires pour l'escorter dans la Vallée des Fleurs Rouges en plein coeur de l'été. Il propose 550 A à quiconque le protègera.

Maxus Pormus, désire en réalité obtenir ces fleurs pour en extraire leur poison. Il compte ensuite, à l'aide de celui-ci, empoisonner toute la compagnie mutante soldée par la cité de Lyon. Maxus Pormus hait les mutants depuis le jour où sa jeune épouse fut enlevée par un raid de mutants.

- Grosse Tête a enlevé la population de tout un village et a laissé le message suivant. Si dans une semaine, trois chariots chargés d'armes et d'armures ne lui sont pas donnés, il commencera à torturer ses prisonniers avant de les cuire à la broche. Le gouverneur des marches du Vieux Royaume, embarrassé par cette proposition inattendue, recherche des négociateurs. Devinez sur qui se posent les regards.

- Le port de Mazeil a décidé d'envoyer une forte expédition sur les côtes des Hautes Terres afin d'enquêter sur les disparitions mystérieuses de navires ces derniers temps. Le mois dernier, une galère et une grosse caraque s'y sont perdues corps et biens. Des hommes pleins de ressources, n'ayant peur de rien, sont recrutés par le grand conseil de Mazeil. Ceux-ci seront débarqués de nuit sur la côte et au-

ront un demi mois pour enquêter avant le retour du navire...

- Un étranger venu de Moscovie recherche des personnes expérimentées et connaissant bien les Hautes Terres afin de le guider dans celles-ci...

Les légendes du Dragon des Hauts Lacs, protecteur des rois de France, sont parvenues jusqu'à ses oreilles. Il prétend avoir parcouru tout ce chemin depuis les steppes de l'Est afin de contempler ce dragon.

Il s'agit bien sûr d'un ami du Bâton Runique ayant reçu l'appel du dragon.

Arrivé à proximité du lac, il exigera de ses guides qu'ils se tiennent à distance. Quelle sera sa réaction, si les personnages décident de le suivre et assistent à sa rencontre avec le dragon ?

Mystérieusement, au cours du voyage en sa compagnie dans les Hautes Terres, une suite de circonstances inexplicables provoquera la fuite des mutants. A plusieurs reprises, des mutants s'enfuiront en les apercevant. La puissance du Bâton Runique protège son serviteur.

- Des notables de la marche du Vieux Royaume chargent les personnages d'une enquête délicate. Des marchands spanyars longent bizarrement les Hautes Terres et ne sont jamais attaqués par les mutants. Autre fait troublant, depuis peu les mutants possèdent des armures de cuir, des arbalètes, des haches de guerre en grand nombre. Les personnages devront enquêter dans les Hautes Terres auprès des mutants possédant ces armes, infiltrer la caravane de marchands spanyars qui livrent effectivement des armes. Ils pourront prolonger l'enquête jusqu'à la forteresse Ferdan en Gascoigne et même jusqu'à Madreid. Un complot dirigé par del Monter le fourbe et ses amis à Madreid vise à déstabiliser le Vieux Royaume. Ils comptent ensuite que l'Espanya l'envahisse, invasion qui ferait leur fortune ! D'autres faits jailliront d'eux-mêmes au cours de cette enquête : traites payées par les comploteurs dans la cour du roi de France, brigands attendant de provoquer l'Espanya sur la frontière de la Gascoigne.

Devant de telles preuves, le roi d'Espanya punira cruellement les comploteurs.

- Grosse Tête, le chef des Crocs de Fer a commencé d'unifier les clans. Déjà plus d'une dizaine sont prêts à le suivre pour une invasion. D'autres écoutent ses émissaires. Les personnages sont contactés par le gouverneur de la marche afin d'éliminer Grosse Tête. Il suffit pour cela de traverser les Hautes Terres jusqu'à son fief et ensuite de l'assassiner.

- Quelques Granbretons, des mutants de l'ordre sont rentrés dans les collines de Kausses. Ils y recrutent des mutants des clans cannibales. Ils tentent d'installer une base secrète au coeur des Hautes Terres. Celle-ci est destinée à baser des meutes d'ornithoptères dans la guerre contre la Kamarg. Aux personnages de contrer cette tentative.



La Loreine



Description Géographique

Protégée à l'ouest par les côtes de Mosel et à l'est par la mer d'Alsaz et le Juras, la Loreine se situe dans un vaste couloir naturel débouchant au sud vers le Lyonois et au nord sur la Germanie. Le relief très vallonné sur les bordures s'adoucit peu à peu pour former une vaste plaine alluviale où sont installées les deux grandes villes du duché Mess et Nancy. Naturellement protégée, la Loreine est difficile à prendre par les armes. La population s'est surtout installée dans la riche vallée de la Mosel. Les Vosges, chaîne de montagnes rajeunie après le cataclysme, atteignent une altitude de 4 000 mètres et servent de refuge à certains mutants. Le climat, très chaud l'été, est particulièrement rigoureux l'hiver. Les températures peuvent descendre jusqu'à -20 et la contrée entière est recouverte par des manteaux de neige atteignant un mètre. Très riche en forêts, la Loreine est une grosse productrice de bois.

Population

Composée surtout de fermiers et de forestiers, la population contient néanmoins une part importante d'artisans et de guerriers. L'art de la bataille est cultivé avec passion en Loreine et chaque habitant, y compris le plus petit des paysans, sait se servir avec adresse d'une épée. Cette réputation, connue dans la France entière, attire souvent en Loreine certains étrangers désireux de se parfaire dans la science des armes. D'ailleurs ne dit-on pas : "Ferrailleur comme un Lorein" ?

Population de Loreine

Humains	
Français	900 000
Germains	100 000
Mutants	
Mâchefers	10 000
Survivants	3 000

Malgré ce trait de caractère, les Loreins ne sont pas belliqueux et pratiquent un commerce important, entretenu par les Princes de la Mosel et les Alsaziens. La prospérité loreine a permis le maintien et le développement de plusieurs cités, les plus importantes étant Mess, capitale ducale, et Nancy. Deux grandes voies traversent le pays, l'une du Nord au Sud, permet les échanges entre le bassin méditerranéen et la Germanie, l'autre d'est en ouest, de l'Alsaz vers l'intérieur du pays. Dirigé d'une main de fer, le système politique qui s'apparente à une dictature éclairée, est d'une solidité à toute épreuve, l'entente entre les Germains annexés et les natifs, excellente.

Les mâchefers se terrent dans de vastes galeries minières aux alentours de Sahbrück. Ils redoutent la lumière et restent terrés dans leurs souterrains sans occasionner de dégâts. Ils vivent en petites communautés de dix et ont transformé la région en véritable gruyère.

Les survivants sont tapis dans les Vosges et ses alentours. Peu nombreux, ils ne constituent aucune menace et sont placés sous la garde d'une escadre de chevaliers génétiques germains.

Table d'Evénements en Loreine

Evénements Communs

- Des heurts éclatent dans le port de Mess entre Princes de la Mosel et un marchand indépendant qui refuse de leur payer des taxes. Une fois le contrevenant expulsé, on fait appel à la milice qui contrôle les étals
- Une cargaison de bois précieux quitte Mess pour Beaufort. Elle est escortée de plusieurs gardes des milices marchandes.
- Une pièce est donnée en représentation à Nancy. Les amateurs affluent de toute la Loreine.
- Des patrouilles de chevaliers génétiques contrôlent les personnes de passage et essaient de détecter les mutants.
- Des égalitaires distribuent des tracts dans les rues. Les Granbretons interviennent violemment et arrêtent tous les suspects.
- Un concours de bûcherons a lieu sur les places de différents villages.

Evénements Rares

- Une tempête secoue violemment les Vosges. Les conditions météorologiques en Loreine sont perturbées.
- Un convoi de mutants est escorté par des chevaliers génétiques vers Spinal.
- Les paysans affolés se terrent dans leurs villages. Un monstre craché par les Marais Purulents écume la région.
- Les brigands des Collines aux Fleurs refont parler d'eux. Tous les convois en direction de Germanie sont étroitement surveillés.

Evénements Exceptionnels

- Un ambassadeur d'Alsaz arrive à Mess. La duchesse Patricia va faire une apparition. De grandes liesses se préparent.
- De violentes explosions volcaniques secouent le Juras. Des incendies de forêts détruisent les alentours. La population est réquisitionnée pour éteindre les foyers.
- Une vaste chasse est déclenchée par les chevaliers génétiques dans les Vosges, suite à la pollution de la Sahr par un groupe de mutants.

Les naissances mutantes sont faibles, une pour cent. Ces enfants sont alors placés en garde à la ville de Spinal. Si la mutation s'avère trop grave ou apparente, ils sont soit éliminés, soit abandonnés dans les Vosges où ils sont chassés par les chevaliers génétiques. Quelques éléments mutants sont parfois discrètement prélevés pour rentrer dans la garde ducale.

Organisation Politique

Après l'anéantissement par ses soins de la maison de Nancy, la duchesse Patricia règne sans partage sur la Loreine et ses destinées. Elle est à l'origine de la puissance et de la prospérité actuelles. Pour atteindre ses buts tous les moyens lui sont bons : assassinats, délation, compromission font partie de son arsenal. Elle est entourée d'un conseil trié sur le volet. Celui-ci est composé de cinq seigneurs. Chacun d'entre eux représente une faction ou un corps de métier, à savoir : Wolfram von Eschen les chevaliers génétiques et l'armée ; Dan Isezski les Princes Marchands de la Mosel ; Harak Fergus, les marchands alsaziens ; Sigurd Feldong, les citadins et artisans et Théo Assin, les fermiers et forestiers. Chacun fait part librement de ses observations et projets mais la duchesse tranche toujours au final. La noblesse loreine est réduite à sa plus simple expression, les titres font davantage office de colifichets destinés aux bons serviteurs et n'apportent aucun pouvoir politique réel. En fait, seul l'argent apporte une quelconque influence, c'est pourquoi les marchands et artisans sont les éléments les mieux considérés par la société.

Le pays, s'il est dirigé autoritairement, ne souffre pas de cet état de fait. Les taxes sont modérées et la société permissive. La justice est rendue par des cours élues, les citoyens et les libertés assez larges, aussi bien dans les arts que dans la vie quotidienne. En fait, si la duchesse sait manier sa contrée d'une main de fer, elle n'oublie pas le velours. En matière religieuse, l'église du Vrai Dieu tient le haut du pavé et le Sincère Repentir a subi un sérieux revers après la chute de Nancy. Les querelles religieuses sont donc rares et toujours appréciées pour leur aspect très comique.

Sectes Présentes

Deux guildes de commerce s'affrontent en Loreine pour le grand plaisir de Patricia. Les Princes Marchands de la Mosel contrôlent tout le commerce effectué le long de la rivière. Leurs barges sillonnent la vallée et envoient de nombreux produits vers la Germanie. Ils possèdent un port fluvial à Mess où sont amassées les marchandises avant leur expédition au Nord.

La seconde Guilde en place est née peu après une alliance avec le duché d'Alsaz. Celui-ci piratait les côtes de Loreine jusqu'à ce que la duchesse Patricia conclut, malgré l'opposition des Princes Marchands, une alliance assurant la sécurité de ses côtes. Depuis les Alsaziens pratiquent avec la Loreine un commerce intensif par les ports de Savern et Beaufort. Cet afflux de marchandises parfois exotiques a gravement compromis la puissance des Princes Marchands, d'autant qu'une bonne part des butins provenant des pillages alsaziens s'écoule en Loreine.

Deux sectes existent en Loreine, les chevaliers génétiques et les évolutionnistes, la première ayant considérablement pris le pas sur la seconde, puisqu'un de ses membres figure au conseil. Les chevaliers génétiques sont chargés de la surveillance des Vosges et possèdent une garnison à Spinal base de départ de leurs opérations d'épuration. Ils se sont implantés en Loreine peu après l'annexion des régions de Trier et Sahbrück.

La duchesse Patricia n'a pas manqué de remarquer la formidable puissance guerrière de ces chevaliers et leur a accordé de nombreuses faveurs. Ils sont chargés du contrôle des étrangers aux frontières et s'acquittent de leur tâche avec diligence. Ils possèdent une seconde base à Sahbrück où ils contrôlent l'évolution de la population des mâchefers. Acceptés des populations, ils circulent au grand jour.

Les évolutionnistes possèdent eux aussi deux bases, l'une à Nancy chargée de fournir tous les services que l'on attend d'eux (garde du corps, serviteurs, jouets vivants), la seconde est installée dans un des vieux forts qui entourent Mess et travaille sur un projet cher à la duchesse : le guerrier ultime dont le prototype est Chris Beuge. Cette base est gardée secrète et nul, hormis la duchesse, ne la connaît. Inutile de dire que les points de friction entre les deux sectes sont particulièrement violents, mais jusqu'à présent chacun supporte l'autre par crainte des représailles ducales.

Les égalitaires sont fortement implantés en Loreine du fait de la relative liberté des autorités. Ils sont installés à Nancy, Mess, Savern et Bezac où ils tiennent colloque. Les Loreins sont peu sensibles à leurs harangues, trop heureux de leur duchesse. Toutefois, celle-ci garde un oeil sur eux et plusieurs de ses agents se sont infiltrés chez ces doux rêveurs pour les surveiller.

Les artisans loreins sont jaloux de leur savoir et ont complètement verrouillé leurs branches respectives. Leur maîtrise dans certains domaines, notamment la métallurgie est incontestable. Il est même certains secrets pour lesquels des meurtres ont été commis.

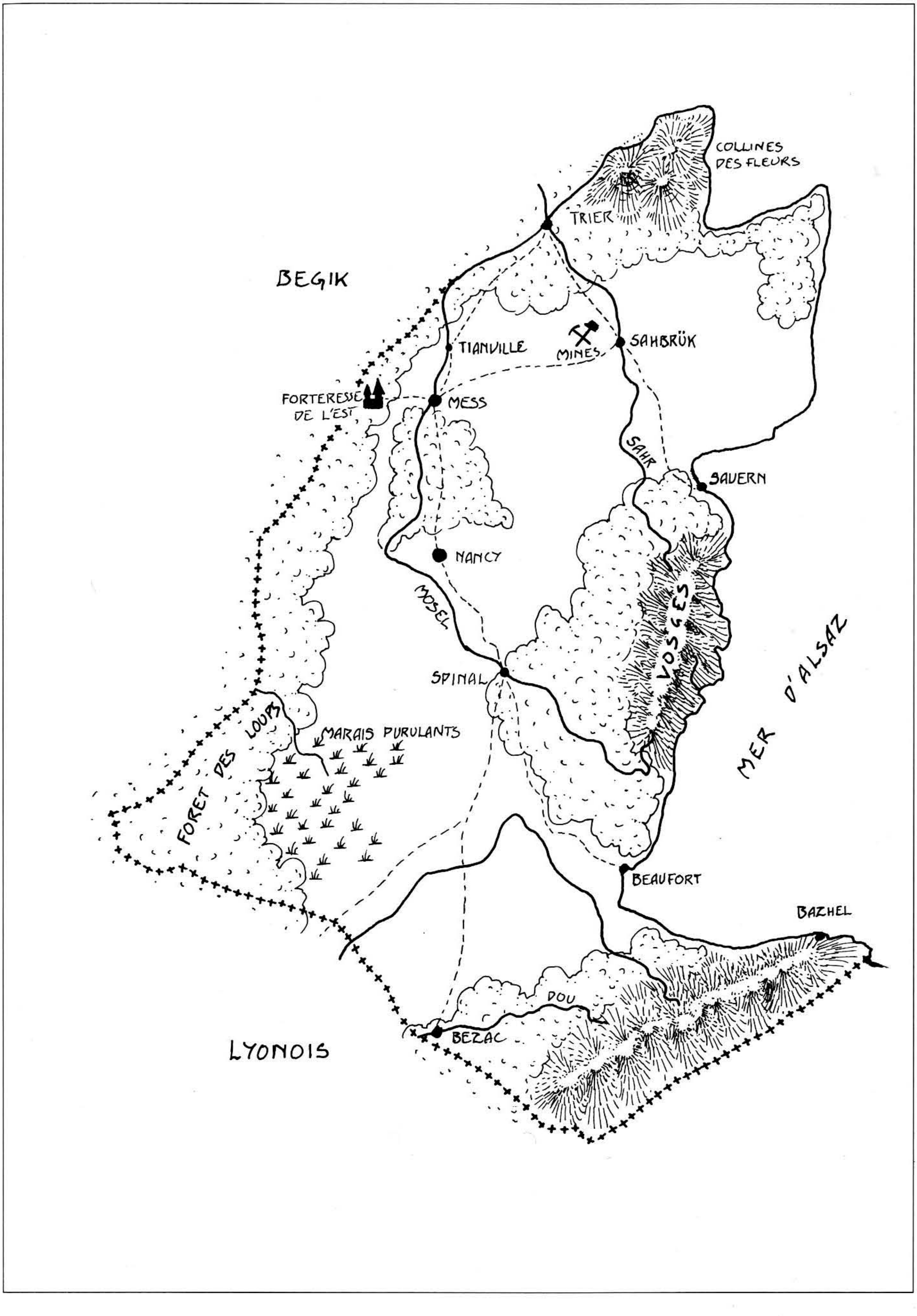
A la différence de nombreux duchés, paysans et forestiers sont respectés en Loreine. Ceci a permis l'éclosion d'une caste de propriétaires terriens parfois très riches. Les forestiers contrôlent eux la production du bois qui s'est considérablement développée depuis l'alliance avec l'Alsaz. Celle-ci en effet utilise le bois lorein pour ses navires. De plus, les Vosges recèlent quelques arbres flottants. Leur emplacement exact est jalousement gardé secret. Selon certaines sources, ils sont destinés à la construction de navires de guerre volants alsaziens.

Sciences et Savoirs

Les érudits et scientifiques loreins peuvent s'estimer heureux. Si les populations ne leur accordent aucun intérêt ni crédit, au moins ne sont-ils pas persécutés et mis à mort. Cet état de fait a permis l'éclosion d'une université à Nancy. Elle regroupe de nombreux scientifiques et sa bibliothèque est connue pour ses richesses. Dirigée par le professeur Jeanjean, elle attire des étudiants venus de loin. Subventionnés par la duchesse, certains travaux secrets sont effectués sur les armes antérieures au Tragique Millénaire, notamment celles qui ont été découvertes dans les forts de Mess. La bibliothèque de Nancy est vaste et riche en livres rares. Ceux-ci sont précieusement gardés et dissimulés aux regards profanes ou intéressés. Certains sont antérieurs au Tragique Millénaire et sont protégés comme des trésors. Seuls quelques individus munis d'une autorisation spéciale peuvent les consulter. Une poignée de scientifiques de Nancy travaille dans une base près de Sahbrück. Ils ont la charge d'extraire l'acier organique des corps des mâchefers. Le secret de sa production est absolu, sa découverte signifie la mort.

L'Armée

La Loreine entretient et soigne son armée. En effet, ses frontières avec la Begik sont incertaines et la duchesse place l'indépendance de sa contrée au-dessus de tout. A cet effet, chaque citoyen subit un an d'apprentissage des armes dans les milices qui assurent la sécurité des villes. Autrement dit, même les paysans savent se battre autrement qu'avec une houe. L'essentiel de l'armée est composé de deux corps très bien entraînés. Le premier est constitué de 2 000 archers-éclaireurs. La plupart sont des forestiers dans le civil, et ils ne sont réunis qu'en cas de guerre. Leur équipement comprend une armure de cuir et un arc long. Leur action en forêt est aussi dévastatrice que rapide. Cette mobilité a permis à la duchesse d'emporter plusieurs victoires. Le second corps est composé de 1 000 mercenaires alsaziens. Ils sont chargés notamment de la garde des frontières avec la Begik. Leur sauvagerie leur confère une redoutable efficacité. Ils sont revêtus d'armures de plaques et armés d'épées à deux mains. S'ils préfèrent se battre à pied, ils utilisent le cheval pour se déplacer rapidement. Ils sont encadrés par une centaine de chevaliers généti-


COLLINES
DES FLEURS
TRIER
BEGIK
SAHBRÜK
TIANVILLE
MINES
FORTERESSE
DE L'EST
MESS
SAHR
SAUERN
NANCY
MOSEL
VOSGES
MER D'ALSAZ
SPINAL
FORET DES LOUPS
MARAIS PURULANTS
BEAUFORT
BAZHEL
DOU
BEZAC
LYONOIS

ques. De plus un traité d'alliance secret lie l'Alsaz et la Loreine.

La première assure la sécurité de la seconde, notamment grâce à ses navires susceptibles de remonter très au nord pour attaquer la Begik en cas de menaces pressantes. L'armée dispose également d'une section spéciale de recherche dans les forts de Mess. Les scientifiques qui y travaillent effectuent des recherches sur l'armement antérieur au Tragique Millénaire. Le fruit de leur étude est entreposé dans des caches des forts. Ces stocks comprennent notamment plusieurs bombes à naphte, des arbalètes à répétition, des grenades etc... La sécurité dans les villes est assurée par une milice ducale, en plus des mercenaires au service des marchands. Très discrète, la police reste d'une redoutable efficacité et un calme admirable règne dans les cités loreines. La criminalité est négligeable et se cantonne à quelques attaques de bandits sur les routes.

Archer Lorein

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	15	12	10	14	16	11

Points de Vie : 15
Armure : 1D6-1, cuir

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Arc long	50%	1D10+2	-
Epée courte	30%	1D6+1	25%

Mercenaire Alsazien

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	16	14	10	13	13	10

Points de Vie : 16
Armure : 1D10+2, plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée à 2 mains	65%	2D8	60%

Chevalier génétique

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	17	15	10	13	14	15

Points de Vie : 20
Armure : 10+2 plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	75%	1D10+1	60%
Grand bouclier	40%	1D6	70%

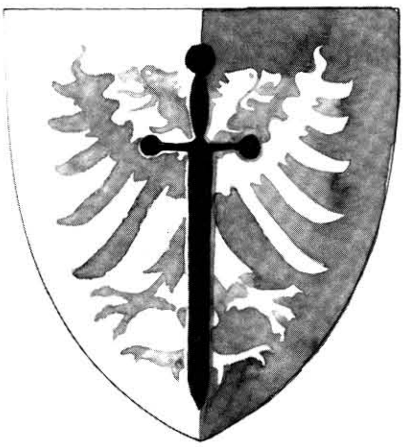
Milicien

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	15	12	10	13	14	13

Points de Vie : 15
Armure : 1D6-1, cuir

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	55%	1D8+1	55%

L'armée loreine, si elle n'est pas très nombreuse est donc d'une grande efficacité, surtout de par le fait des gadgets scientifiques dont elle est équipée. Ce dernier point est gardé secret.



Personnalités

❑ **Patricia**
Duchesse de Loreine

Duchesse Patricia

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	11	9	20	18	13	18

Point de Vie : 11
Armure : aucune (demi-plaques en acier organique, 1D8+4)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	60 %	1D10+6	55%
Dague	54%	1D4+7	46%

Compétences : Crédit 100 %, Eloquence 95 %, Persuader 90 %, Chanter 50 %, Connaissance de la Musique 83 %, Connaissance de la Chimie 75 %, Connaissance du Monde Ancien 70 %, Parler/Ecrire Germain 80 %.
Valeur : rusée, revancharde, caractérielle, obstinée, machiavélique

Erlan de Parye a défini la duchesse comme "une fleur belle et monstrueuse dont s'exhale un parfum enivrant et mortel". Comme bien d'autres, l'historien a dû succomber aux attraits d'une femme dont la splendeur déborde largement les frontières de son duché. Elle voue une passion absolue à sa contrée et la place au dessus de tout intérêt y compris les siens.

C'est par ses entremises que la Loreine a pu s'unifier, s'agrandir et développer une puissance économique enviable. Chacune de ses apparitions publiques provoque de véritables liesses populaires. Les Granbretons, qu'elle exècre en secret, ménagent un leader aussi charismatique et d'une intelligence politique exceptionnelle. Ses deux centres d'intérêt, hormis la Loreine, sont l'archéologie et son fils Jorn.

Elle finance l'université de Nancy et s'intéresse à ses travaux. Grande érudite, elle se lance parfois dans de vastes débats avec le professeur Jeanjean qu'elle apprécie. Son ouverture d'esprit en ce domaine a permis de redécouvrir certaines merveilles technologiques antérieures au cataclysme notamment en matière d'armement. Ces découvertes sont gardées secrètes.

Son alliance avec l'Alsaz est sa plus grande fierté et elle apprécie le tempérament de son dirigeant qu'elle aime secrètement. Son affection pour Jorn est toute empreinte de tendresse, c'est la seule faiblesse qu'elle veut bien afficher. Elle a dressé l'un contre l'autre Dan Isezski et Harak Fergus, cette rivalité entraînant un développement du commerce. Elle vit entourée de sa garde spéciale composée exclusivement de mutants guerriers ou assassins. Elle connaît l'amour que lui porte le connétable granbreton Hugues l'Impétueux et s'en sert pour ses intérêts. Entière, sa haine ou son amitié sont comme les montagnes, immuables. Physiquement, la duchesse est grande, fine et dotée de mensurations avantageuses. Son fin visage ovale où étincellent deux yeux bleus, est entouré de très longs cheveux noirs. Elle s'habille exclusivement de velours noir et de bijoux en or qui rehaussent sa beauté somptueuse.

❑ **Dan Isezski**
Prince de Mosel

Dan Isezski

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	12	15	17	13	12	16

Points de Vie : 15
Armure : aucune (demi plaques en acier organique, 1D8+4)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	65%	1D4+2	50%

Compétences : Crédit 100 %, Eloquence 45 %, Marchandage 95 %, Persuader 70 %, Evaluer 100 %, Parler/Ecrire Germain 80 %.
Valeurs : culte de l'argent, statut social, réputation, beauté, possessif.



Dan Isezski est l'incarnation du marchand. Du haut de ses 1 mètre 60, il ne contemple que les rondeurs de votre bourse et les possibilités d'affaires que vous lui apportez, si tout du moins il peut vous apercevoir par dessus son ventre replet. Pour lui, il n'y a pas de petits profits et son habileté financière lui a permis d'acquérir la fortune la plus considérable de Loreine. Propriétaire d'une petite flottille marchande et de plusieurs terrains fertiles, il veille au grain sur ses intérêts. Son amour de l'art est aussi déraisonné que celui qu'il porte à l'argent. Il est prêt à offrir n'importe quel service ou somme lorsqu'il désire se rendre acquéreur d'un objet. Il s'est fait quelquefois escroquer mais ceux qui sont parvenus à accomplir ce type d'exploit ne sont plus là pour en parler. Son visage rondelet où brillent deux billes qui étincellent de cupidité masque une intelligence froide et calculatrice. Il hait Harak Fergus et manoeuvre au conseil pour réduire son influence qui a déjà porté plusieurs coups sévères à ses affaires. Il se livre à plusieurs trafics discrets avec la Begik, notamment d'épices contre des oeuvres d'art.

Il est d'une obséquiosité écoeurante vis à vis de la duchesse et ne supporte aucun écart de politesse à son égard. S'il dissimule son envie à l'égard de plusieurs chefs d'oeuvre de peintures anciennes que possède la duchesse, il ne veut pas s'attaquer à elle, trop heureux qu'elle protège ses intérêts marchands malgré la concurrence de Harak.

❏ **Harak Fergus**
Marchand alsazien

Harak Fergus

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
18	17	16	13	15	16	13

Points de Vie : 22
Armure : aucune (demi plaques, 1D8-1)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Grande hache	75 %	3D6+1D6	60%

Compétences : Marchandage 75 %, Crédit 80 %, Eloquence 54 %, Persuader 66 %, Evaluer 75 %, Navigation 80 %, Parler/Ecrire Germain 80 %.
Valeurs : honneur, bravoure, obéissant, ambitieux, sens moral.

A première vue, jamais Harak ne passerait pour un marchand. D'une taille avoisinant les deux mètres, bâti comme une armoire, sa force est peu commune. Blond, ses cheveux tressés en nattes, ses deux yeux bleus glacent généralement son interlocuteur qui ne peut plus que bafouiller devant lui. Vêtu à la mode scandine, il exhibe avec fierté ses nombreuses cicatrices, témoins de ses combats passés. Il est un peu déplacé à la cour de Patricia, sans cesse agitée de complots et d'un grand raffinement. Toutefois, son esprit droit et sincère a su conquérir la duchesse qui lui accorde toute confiance. Il méprise Isezski et ne prête aucune forme d'intérêt à ses manigances. C'est le seul homme qui n'idolâtre pas Patricia et elle lui en est reconnaissante. Ses conseils sont très appréciés et il a permis le renforcement des liens avec l'Alsaz. Fidèle à son pays, il observe l'évolution de la situation en Loreine et en fait part à ses supérieurs. Son ambition le pousse à exceller dans son domaine, c'est lui qui est à l'origine du développement de Savern et du commerce du bois. Il déteste les Granbretons mais, informé par la duchesse de ses plans, il attend son heure en rongeant son frein. Outre ses qualités de marchand, Harak comme tous les Alsaziens, est un formidable guerrier.

❏ **Wolfram von Eschen**
Chevalier génétique

Wolfram von Eschen

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
18	17	18	15	16	16	5

Points de Vie : 23
Armure : plaques, 1D10+2

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	95 %	1D10+1+1D6	90 %
Ecu	45 %	1D6+1D6	95 %
Lance feu	95 %	5D6	-
Javelot	100 %	1D8+2+1D4	-
Dague	75 %	1D4+2+1D6	60 %

Compétences : Eloquence 43 %, Persuader 62 %, Stratégie Militaire 95 %, Equitation 87 %, Mémoriser 77 %.
Valeurs : obstiné, bravoure, xénophobe, caractériel, réputation.

Wolfram von Eschen est un intégriste extrêmement dangereux. Sans cesse revêtu de son armure de plaques, armé jusqu'aux dents, il fait peur à la population lorsqu'il apparaît. Maître d'armes dans plusieurs types de combat, excellent stratège, il commande les armées loreines et les chevaliers génétiques. Wolfram von Eschen éprouve un plaisir pervers à exposer sa laideur. Son crâne est rasé et son visage brûlé par un jet d'acide craché par un mutant qu'il combattait. C'est d'ailleurs ce qui a occasionné son entrée chez les chevaliers génétiques. Il hait tout ce qui n'est pas germain et ne s'exprime que dans cette langue. Heureusement pour eux, les Loreins la pratiquent couramment. De ce fait, Wolfram considère la Loreine plus comme une

part de la Germanie que de la France. Cruel et sans pitié, Wolfram massacre tout ce qui ressemble de près ou de loin à un mutant, du bébé vagissant au vieillard inoffensif. Sa maxime favorite est "ein guter Mutant ist ein toter Mutant". Très brave, il s'expose volontiers dans les combats et ne se sent bien que sur un champ de bataille.

Il voue une grande admiration à la duchesse qui lui a permis d'accomplir sa mission d'épuration dans ses terres. Il lui reconnaît le droit de le commander même s'il désapprouve sa garde mutante. Sa haine pour Chris Beuge est aveugle, il ferait n'importe quoi pour l'abattre mais sa considération pour Patricia l'a retenu jusqu'à aujourd'hui. La duchesse le conserve auprès d'elle pour son intelligence militaire. Il pourrait très bien remporter une bataille à un contre cinq. Il abhorre les Granbretons, surtout Hugues l'Impétueux et attend avec impatience le moment où sa tête roulera à ses pieds.

❏ **Sigurd Feldong**
Citadin et artisan

Sigurd Feldong

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	13	11	15	14	13	15

Points de Vie : 13
Armure : aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	50%	1D4+2	40%

Compétences : Connaissance du Monde Ancien 45 %, Persuader 66 %, Eloquence 40 %, Premiers Soins 66 %, Métallurgie 100 %, Parler/Ecrire Germain 80 %.
Valeurs : pédagogue, sens du respect, réputation, vie de famille, sens moral

Agé de 55 ans, Sigurd est le plus vieux membre du conseil. D'un tempérament calme et doux, il a accompagné la duchesse jusqu'au trône et reste son principal conseiller. Il désapprouve les méthodes qui lui ont permis d'accéder au pouvoir et ne se prive pas de le lui faire remarquer en privé. Il la considère toujours comme une enfant et reste attentif à ses besoins. Représentant des citadins, il est également le bourgmestre de Mess. Il passe ses journées à s'assurer du développement de sa ville au détriment parfois des autres cités. L'intrusion des Granbretons dans ses affaires ne lui plaît pas du tout et, lorsqu'il le peut, il sabote leurs initiatives, mettant ses "erreurs" sur le compte de son grand âge. Discrètement, il lève la population de sa ville contre l'envahisseur à coup de remarques perfides. Sorti de ses activités publiques, Sigurd reste chez lui, entouré de son épouse et de sa nombreuse progéniture. La duchesse l'a chargé de la formation de Jorn et on le voit souvent en compagnie du fils héritier dont il tempère les ardeurs. Il possède un réseau d'informateurs dans toutes les villes et les moindres incidents lui sont signalés. Malgré son grand âge, il conserve un esprit vif et un regard pétillant que dissimulent mal des lunettes à double foyer.

❏ **Théo Assin**
Paysan et forestier

Théo Assin

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	18	15	13	13	15	14

Points de Vie : 21
Armure : 1D6-1, cuir

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Grande hache	70 %	4D6	60 %

Compétences : Eloquence 55 %, Embuscade 60 %, Camouflage 75 %, Se Cacher 75 %, Chercher 67 %, Voir 75 %, Déplacement Silencieux 70 %, Connaissance des Plantes 70 %, Parler Germain 80 %.
Valeurs : amitié, pédagogue, indépendant, généreux, goût de l'inconnu

Théo Assin vient juste d'être nommé au conseil par ses confrères. Il n'y siège qu'à son corps défendant, réduisant ses apparitions et interventions au strict minimum. Il passe le reste de son temps dans sa cabane au pied des Vosges où il exerce ses activités de bûcheron. Il ne porte pas ses 40 ans et impressionne par sa carrure. Son visage est mangé par une barbe gigantesque et sa chevelure noire et épaisse retombe sur ses épaules. Il n'entretient que peu de contacts avec le monde des villes où il compte Sigurd Feldong parmi ses amis. Profondément honnête et franc, il se sent mal à l'aise à la cour de la duchesse. Il a remporté le concours annuel de bûcherons qui lui a valu sa nomination et il est très respecté par ses confrères. Amoureux de la forêt, il s'est installé à la limite des Vosges où il est l'un des seuls à s'aventurer. Il en ramène des essences rares et l'on dit qu'il connaît l'emplacement de plusieurs arbres flottants. Emu par leur beauté, il se refuserait à les couper. La cabane de Théo est bien connue des mutants car elle leur sert souvent de refuge. Le bûcheron s'est pris d'affection pour ces parias et leur offre secrètement un abri et des soins. Personne n'est au courant de cette activité parallèle qui lui permet de se promener avec une relative impunité dans les Vosges. D'un naturel aventureux, il adore parler de ses expéditions et est un excellent conteur. Sans aucun doute, il s'agit du personnage le plus naturel et le plus abordable du conseil. Wolfram von Eschen mène actuellement une enquête sur ses activités.

❏ **Hugues l'impétueux**
Connétable de l'ordre des faucons

Hugues l'Impétueux

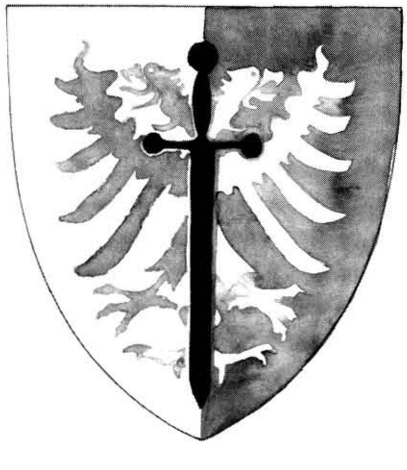
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	13	13	11	15	16	15

Points de Vie : 14
Armure : 1D10+2, plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	70 %	1D10+1+1D6	60 %
Hache de bataille	60 %	1D8+2+1D6	55 %

Compétences : Equitation 60 %, Eloquence 45 %, Persuader 55 %.
Valeurs : revanchard, possessif, hypocondriaque, trop sûr de soi, amour

Ce Français originaire de Parye n'a pas su résister aux offres granbretonnes et a préféré rallier le côté du plus fort. Il n'est âgé que d'une trentaine d'années mais se comporte comme un vieux baroudeur auquel rien ne résiste. Imbu de sa personne qu'il juge divine, il tient tout le monde dans le plus grand mépris et nul n'ose s'opposer à ses consignes. Bon guerrier, il s'est illustré au cours de quelques batailles, ce qui n'a fait que renforcer sa vantardise. Hypocondriaque, il se plaint sans cesse de maux divers en espérant retenir l'attention. Amoureux fou de la duchesse, il ferait n'importe quoi pour elle. C'est d'ailleurs pour cela que l'occupant granbreton reste discret en Loreine. D'un caractère instable, il n'oublie cependant jamais une insulte et sa vengeance ne tarde pas. Peu aimé de ses troupes, qui lui reprochent de passer plus de temps auprès de Patricia qu'à son commandement, celles-ci se laissent parfois complaisamment aller aux délices de la vie d'occupant. Elles seront surprises par le soulèvement lorein qui les massacrera alors que la duchesse égorgera Hugues dans son lit.



❑ **Chris Beuge**
Capitaine de la garde mutante

Chris Beuge

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
29	18	16	10	13	16	15

Points de Vie : 22
Armure : 1D10 + 9, grand harnoi en acier organique
Mutations : Régénération, aucune blessure critique possible, gagne 1 point de vie par round.
Augmentation de la Force.
Robustesse, continue à vivre et à se battre tant que ses points de vie ne sont pas descendus à -22.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	100 %	1D10+6+2D6	100 %
Ecu	50 %	1D6+2D6	100 %
Arc long	80 %	1D10+2++2D4	-

Compétences : Grimper 46 %, Eviter 66 %, Sauter 29 %, Equitation 83 %, Nager 40 %, Culbuter 50 %, Chercher 73 %, Voir 65 %, Pister 52 %, Déplacement Silencieux 52 %, Camouflage 48 %, Parler/Ecrire Germain 80 %, Protection 100 %.
Valeurs : obéissant, sens du respect, bravoure, obstiné, caractériel.

Agé tout au plus d'une vingtaine d'années, Chris Beuge a connu une ascension fulgurante grâce à la duchesse. Il est l'un des produits expérimentaux des évolutionnistes qui l'ont proposé à Patricia comme garde du corps. D'abord sceptique, Patricia a vite été séduite par ce guerrier hors pair et l'a mis à la tête de sa garde mutante. Chris Beuge est doté d'une force incroyable et de facultés de résistance exceptionnelles qui ne peuvent provenir que de mutations. Il est doté d'une intelligence normale ce qui est rare et prisée chez les mutants. Il voue une admiration sans limite à la duchesse et n'hésiterait pas à se sacrifier pour elle. Son plus grave défaut reste son côté extrêmement vulgaire, ce qui ne plaît pas à Patricia. Il est incapable de prononcer une phrase sans y greffer plusieurs obcénités. Très nerveux, parlant sans cesse, il est prompt à la colère mais passe très rarement à l'acte. La duchesse le considère donc comme un charmant animal de compagnie qui la fait toujours rire. Son environnement proche ne lui accorde pas le statut d'être humain mais plutôt d'hybride un peu idiot. Il en souffre énormément et cherche par tous les moyens à connaître ses origines.

❑ **Professeur JeanJean**

Professeur JeanJean

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
8	9	10	20	18	14	15

Points de Vie : 9
Armure : aucune
Compétences : toutes les compétences de Connaissance à 150 %, Eloquence 67 %, Persuader 80 %.
Valeurs : indépendant, pédagogue, sens moral, choix, obstiné.

Le professeur est l'un des personnages les plus étranges de Loreine. Il porte gaillardement ses 60 ans malgré une calvitie prononcée et une barbe grise. Il passe son temps à l'université ou dans sa roseraie. Pour pasticher un célèbre héros du Tragique Millénaire, "il est le professeur que tous les étudiants souhaitent ne pas avoir". En cours, il part souvent dans des discours échevelés, les arrêtant nets pour reprendre sur un autre sujet, à moins qu'il ne rapproche cela des roses, sa seule passion. Derrière ses propos décousus, se cache un homme à l'intelligence vive et précise qui a fait beaucoup pour l'acceptation de la science en Loreine, même s'il n'est pas au courant de toutes ses applications par la duchesse. Extrêmement distrait, complètement déconnecté du monde qui l'entoure, il fait fureur en société où ses impairs font toujours rire. Il adore les roses et en a fabriqué une en l'honneur de la duchesse. Celle-ci possède la capacité de changer de couleur avec l'humeur de Patricia. Ce cadeau n'a fait que renforcer l'affection que la duchesse porte à ce vieux savant, et c'est lui qui a la charge de la formation de Jorn. Secrètement, c'est un membre de la secte des amis du Bâton Runique, chargé de surveiller ce qui se passe en Loreine.

❑ **Jorn de Loreine**

Jorn de Loreine

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	16	13	15	14	16	18

Points de Vie : 17
Armure : 1D10+7, armure de plaques en acier organique.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	80 %	1D10+6+1D6	75 %
Ecu	48 %	1D6+1D6	83 %

Compétences : Eloquence 70 %, Persuader 70 %, Connaissance du Monde Ancien 45 %, Mémoriser 56 %, Equitation 88 %, Parler/Ecrire Germain 80 %.
Valeurs : généreux, altruiste, bravoure, honneur familial, sens moral.

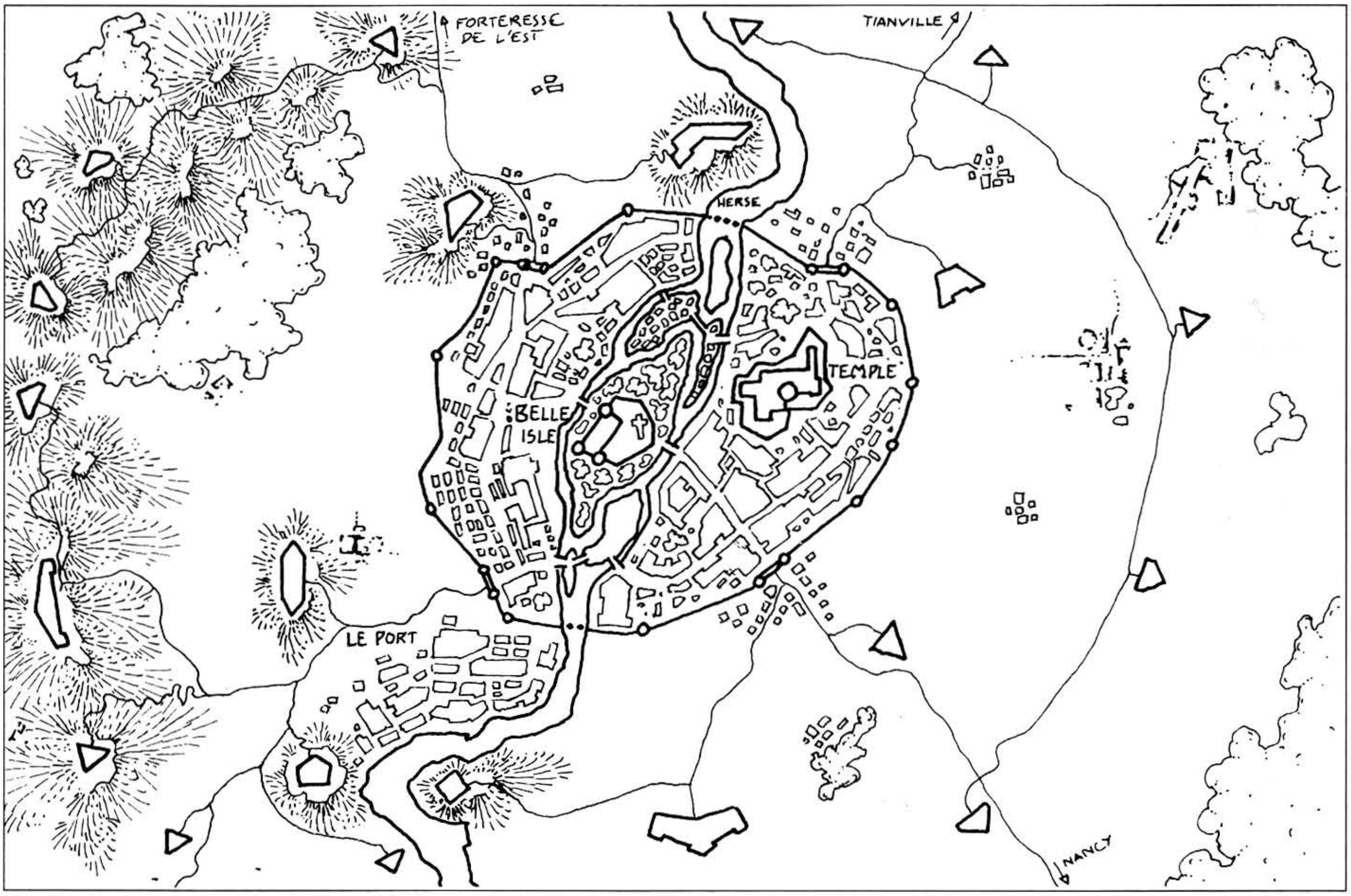
Aussi étrange que cela puisse paraître, Jorn est à l'opposé de sa mère, ne lui ressemblant que dans sa beauté hors du commun. Grand, cheveux noirs, yeux clairs, bien bâti, Jorn est la coqueluche des jeunes midinettes loreines. Il ne prête que peu d'attention à cette admiration et ne s'intéresse qu'à sa "mission égalitaire". Jorn est en effet un démocrate convaincu, il fréquente assidûment les cercles des égalitaires qui sont fiers de compter un tel membre dans leurs rangs. Ils l'utilisent comme organe de promotion afin de répandre leurs idées. La duchesse connaît les fréquentations de son fils et a plusieurs fois essayé de l'en séparer, mais ce dernier ne veut rien entendre. Plus tolérante avec son fils qu'avec elle même, Patricia fait donc contre mauvaise fortune bon coeur. Jorn voue une vive admiration au professeur Jeanjean qui lui a remis un vieux document intitulé " Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen" qu'il conserve religieusement. Malgré cet aspect un peu enfantin, Jorn est un fin politique. Il sait que tôt ou tard la cause des égalitaires devrait l'emporter. Diplomate, à l'écoute des autres, ne ménageant aucun effort et d'un grand sens de la justice, il est sûr qu'il sera plus tard un très grand duc de Loreine.

Sites Intéressants

Mess

Capitale du duché de Loreine, Mess a traversé sans trop d'encombre les périodes troubles qui ont vu l'effondrement du royaume de France et l'invasion granbretonne. Aujourd'hui peuplée de 20 000 habitants, elle est, de par sa taille, l'une des plus grandes villes françaises. Située sur la Mosel, au carrefour de quatre grandes voies, elle a connu un spectaculaire développement depuis la prise du pouvoir par Patricia. Surnommée la "vierge d'acier", elle est divisée en trois secteurs concentriques. Le premier comprend la ville elle même. Les bâtiments y sont construits en dur et abritent généralement des marchands ou des artisans. Les rues sont toujours très animées en été et l'on pratique son art sur le pas de la porte. Forgerons, joailliers, tanneurs, marchands à la criée y font un joyeux tintamarre. Un temple du Vrai Dieu a été installé dans une vieille ruine du Tragique Millénaire. Les fidèles n'y sont pas très nombreux et son principal intérêt réside dans son hospice. Regroupant une vingtaine de prêtres et soeurs, on y soigne les déshérités et les clochards. Ceux-ci contribuent ensuite au rétablissement du site par leur travail ; les besoins monétaires étant comblés par la caisse ducale. La duchesse et son fils résident dans un palais situé sur une île de la Mosel : Belle Isle.

Bâti lors de la réoccupation de la ville, il rappelle un château du XVIème siècle. Ceint de remparts, il est composé du corps d'habitation principal, surmonté de trois donjons, et d'une chapelle. Le reste



de l'île est envahi de jardins ravissants et très fleuris. Le port fluvial est installé à côté des remparts de la cité. C'est le coeur économique de la ville, on y échange bois, métal, céréales qui sont ensuite acheminés vers la Germanie. Fait notable : tout le terrain du port est la propriété des Princes de la Mosel ; aussi si l'on désire y commercer en nom propre, l'on doit leur payer de lourds tributs. Cet état de fait contribue au monopole des Princes sur la rivière. Le port en lui-même est très actif, de nombreuses barques y sont toujours à quai, dans l'attente du débarquement ou de l'embarquement des marchandises. Les affaires les plus louches s'y traitent, sous le regard indulgent des autorités parfois largement corrompues. La demeure de Dan Isezski s'y distingue par son luxe et son mauvais goût.

Ce premier secteur est ceint d'une volée de murailles d'une hauteur de 5 mètres. Les portes de la ville sont soigneusement gardées. Au nombre de quatre, elles sont barrées de herses et le contrôle y est effectué par des chevaliers génétiques. Tout mutant s'en voit l'accès interdit, de plus une garde à vue peut être déclarée si l'individu semble louche. Ce point est laissé à l'appréciation des chevaliers... Les portes sont fermées la nuit, quant à rentrer dans la cité en escaladant les murailles, il faudra tenir compte des gardes en patrouille. De même, le secteur du port est clos au crépuscule et placé sous la surveillance des milices marchandes qui n'ont pas la réputation de faire dans la dentelle. La Mosel passe dans la ville sous deux arches qui sont obstruées de nuit par deux herses. Ces précautions font de Mess une ville très calme.

Le second secteur de la ville s'étend du pied des remparts à la première ligne des forts. C'est généralement là que s'amassent les voyageurs sans le sou, les marchands ambulants ou les mutants indésirables. Une partie de cette faune s'est installée définitivement et l'on peut voir des petits baraquements en bois entourant toute la ville. Le commerce s'y réalise sous forme de troc ou de services. Une confrérie d'assassins "la Main Noire" y a dressé ses quartiers. La duchesse a fait de nombreuses fois appel à leurs services très discrets. Ils sont les maîtres souterrains de cette zone et y racketent de nombreux habitants. Fidèles serviteurs de la duchesse, ils acceptent toute mission qui ne l'affecte pas directement. Ils restent très difficiles à contacter, frappant sans coup férir, mais avec un coût très élevé. Ils apprécient la loi du silence, aussi gare aux clients trop bavards... Le troisième secteur est compris entre la première et la seconde ceinture de forts. Il contient surtout des champs et des chaumières et l'on y pratique une culture importante, essentiellement composée de blé. Sous l'occupation granbretonne, les points stratégiques de la ville sont contrôlés par les envahisseurs, notamment le pont et les enceintes.

Les forts de Mess

Les forts datent du Tragique Millénaire. Ils servaient de protection à la ville, qui aussi loin que l'on s'en souvienne, n'a jamais été prise par les armes, d'où son surnom "la vierge d'acier". Actuellement, ils sont plus ou moins désaffectés et abandonnés. Au nombre d'une vingtaine, ils communiquent tous entre eux par un système de galeries souterraines. Certains sont très apparents, d'autres infiniment plus discrets. Les deux forts situés sur la Mosel sont occupés par des troupes régulières et armés de scorpions. Ils contrôlent la navigation sur la rivière et empêchent toute incursion d'indésirables, notamment de pirates. Répartis sur deux cercles, deux des forts les plus proches de la ville sont occupés par des groupes d'évolutionnistes travaillant pour la duchesse. Ils y ont installé leur matériel et y vivent dans la discrétion la plus complète. Leurs travaux secrets sont menés aux nez et à la barbe des Granbretons qui, s'ils comprennent l'intérêt défensif de ces constructions, n'ont jamais jugé bon de les réhabiliter, trop confiants en leur puissance. Le second cercle de forts est situé sur les hauteurs de la cité. Ils fournissent ainsi un excellent point de vue sur la vallée et restent une barrière infranchissable pour des attaquants.

Complètement abandonnés, ils ont perdu leur utilité défensive pour le moment. La duchesse y stocke ses armes secrètes ainsi que des marchandises et matériels divers. Une personne s'aventurant dans les forts sans les connaître a toutes les chances de s'y égarer. Totalement obscurs, ils sont gigantesques et constitués de plusieurs salles parfois sur de nombreux niveaux et couvrant plusieurs kilomètres carrés. De nombreux mutants en fuite s'y sont tapis et y vivent en autarcie. Les couloirs et galeries, longues de plusieurs kilomètres font tout le tour de la cité. Certains sont obstrués, d'autres encore praticables. Très dangereux, ils sont hantés par des rats mutants dotés d'une intelligence collective. Ces galeries sont soigneusement évitées et

même les Granbretons hésitent à s'y introduire. Les évolutionnistes et partisans de la duchesse qui y demeurent sont équipés d'un appareil à ultra sons qui garde les rats à distance. Les égalitaires possèdent également un fort où ils tiennent leurs réunions à leurs risques et périls.

Rats mutants : meute de 100

DEX	INT	CON		
14	10	200 (2/rat)		
Mutations :	intelligence communautaire			
	vecteur de maladie ; pourrissoir intensité 20			
Armes		**Attaques**	**Dégâts**	**Parade**
Morsure		50%	1D8+maladie	-

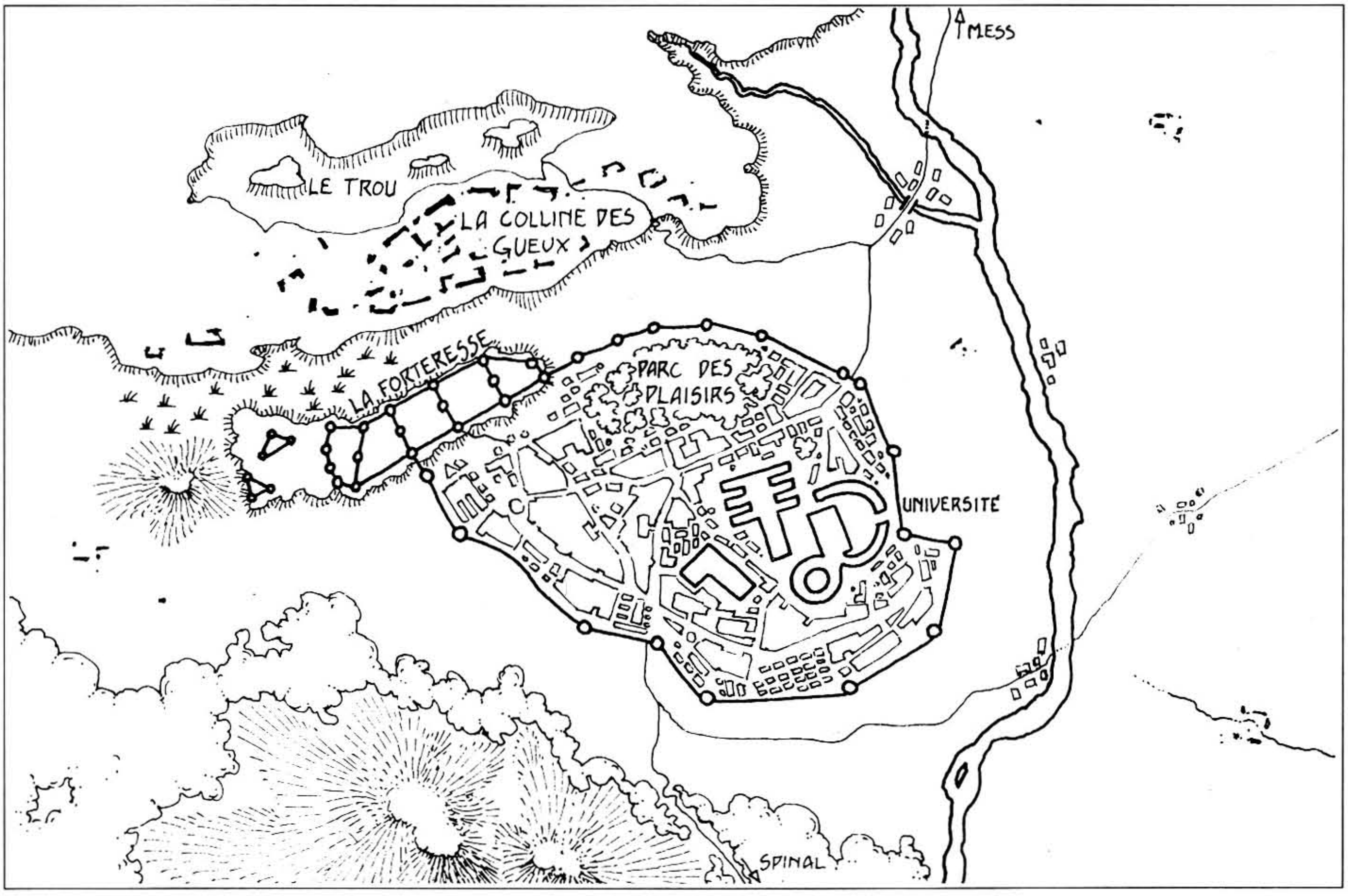
Les rats mutants attaquent toujours par meute. Intelligents, ils se comportent en groupe comme des humains, à savoir qu'ils passeront à l'assaut dans un boyau étroit ou en embuscade ; c'est à dire au moment où leur proie aura le moins de chance de pouvoir utiliser correctement une arme. Pour disperser une horde, il faut lui occasionner au moins 100 points de dégâts. Pour la maladie véhiculée par ces immondes bestioles, reportez vous au chapitre détaillant les maladies dans ce livre.

Nancy

Il s'agit de la seconde ville de Loreine, avec 10 000 habitants. Elle se distingue par son université et son rayonnement culturel. La cité avait quasiment été rayée de la carte par les terribles guerres de religion qui ont secoué la Loreine. Incendiée, seule l'université et la citadelle sont restées intactes. Finalement, elle fut reconstruite en dur en quelques années, la duchesse ne ménageant pas les efforts financiers pour venir en aide aux habitants dans cette tâche. Depuis, les Nancéiens lui vouent une éternelle reconnaissance. La ville a repris un visage humain et seules les murailles noircies témoignent d'un sinistre passé. Nancy est divisée en trois parties importantes : la ville elle même, le secteur de l'université et le parc des plaisirs. Ces trois centres sont localisés au pied d'une colline dominée par la forteresse, ancienne demeure des ducs de Nancy. L'ensemble de la ville est cerné par d'anciennes murailles hautes de 5 mètres et percées de deux portes correspondant aux deux voies principales, l'une vers Mess, l'autre vers Spinal. La ville regroupe les principales habitations et c'est là que s'exerce la majorité de l'activité économique. De nombreux artisans y travaillent, spécialisés essentiellement dans le travail du bois et du cuir.

Bon nombre d'étudiants y vivent également. Le parc des plaisirs est constitué dans sa majorité par un gigantesque jardin. C'est là que l'on vient écouter les dernières pièces de théâtre ou opéra à la mode, se promener entre les bosquets ou contempler l'oeuvre picturale de différents peintres en plein air. La nuit, le parc revêt un aspect moins culturel et est livré aux prostituées, amateurs de drogues ou de sensations fortes. Des combats au poignard s'y déroulent parfois, attirant de nombreux parieurs. La milice a renoncé à mettre de l'ordre dans toutes ces activités et se contente de veiller à ce qu'elles ne troublent pas l'ordre public. L'université de Nancy est renommée pour la richesse de son enseignement. Regroupée dans un secteur de la ville, elle attire de nombreux étudiants avides de connaître différents secrets du Tragique Millénaire. Toutefois, ce n'est qu'au terme de plusieurs années d'étude que l'on vous autorise à consulter certaines archives très anciennes et conservées dans la bibliothèque secrète. Nul, hormis le professeur Jeanjean et quelques uns de ces hommes de confiance, ne sait où se situe cette merveille. Certaines révélations gardent une odeur de souffre et ne peuvent être remises entre toutes les mains.

Dirigée par le professeur Jeanjean, l'université est surtout renommée pour deux branches très développées de son enseignement : l'histoire et la biologie. Cependant, chacun peut toujours trouver ce qu'il recherche, pour peu qu'il en ait la patience et l'envie. Les cours sont assurés par une trentaine d'enseignants et sont absolument libres. La citadelle située en hauteur par rapport à la cité, abrite aujourd'hui l'administration, les forces de la milice et un groupe de mercenaires scandins chargés de la défense de la ville. C'est également là que se trouvent les geôles de Nancy. A noter également deux sites intéressants près de la ville : la Colline des Gueux où sont pratiquées les exécutions capitales par pendaison. Cette colline, parsemée des ruines d'anciens bâtiments du Tragique Millénaire, n'est



parcourue que par des mutants nécrophiles, les charognards et les fous. Le Trou, quant à lui, est situé juste derrière ce lieu sinistre. Ancien cratère issu d'une explosion mystérieuse, on y enferme tous les malades incurables auxquels on n'apporte aucun soin. Le lieu est gardé et seules les familles ont le droit d'y accéder et de descendre par un système de paliers un peu de nourriture aux malheureux.

Spinal

Spinal est souvent considérée comme la plaie de la Loreine. Personne n'en parle à haute voix et ne peut y penser sans réprimer un frisson de dégoût. Ceinte de hautes murailles sans cesse patrouillées par plusieurs dizaines de chevaliers génétiques, c'est là que sont enfermés les mutants de Loreine dès qu'ils sont détectés ou capturés. La ville n'est plus qu'un amas de ruines où vivent tous les marginaux de la société loreine. On peut y trouver les pires aberrations qu'ont engendrées sur les humains les radiations et autres vecteurs de mutation. Cela va du paquet de chair flasque et informe à la créature mi-humaine mi-animal. Toute tentative de sortie de la ville est passible de mort et nul humain normal ne peut y pénétrer sans avoir un laissez passer. Quelques membres de l'église du Vrai Dieu y résident en permanence pour tenter d'apporter de l'aide à ses pauvres hères. Bien souvent, ils sont purement et simplement tués et dévorés.

La duchesse Patricia ne tient pas la ville en haute estime, elle n'apprécie guère ce genre de camp, nid potentiel de rébellion, mais elle a confiance dans la fureur intégriste des chevaliers génétiques. De temps à autre, elle fait retirer de la ville quelques mutants qui lui paraissent dignes d'entrer dans sa garde ou de servir d'objets d'expérience aux évolutionnistes. Parfois les chevaliers relâchent une troupe de mutants auxquels ils donnent la chasse à l'aide d'énormes molosses. Si les malheureux parviennent à atteindre les Vosges, ils sont sauvés. C'est ce genre d'espoir qui entretient le calme dans la ville sans compter que la moitié de ses habitants n'a même pas l'intelligence nécessaire pour se rendre compte de sa terrible situation.

Sahbrück

La cité de Sahbrück n'est en elle même qu'un petit village de paysans et un lieu de passage pour les caravanes en provenance de Savern. Son intérêt principal réside dans son complexe souterrain d'extraction d'acier organique. Ce centre secret est dissimulé dans d'anciennes installations minières, plusieurs savants s'y affairent pour tirer du corps des mâchefers le précieux métal. La région entière est quadrillée par des chevaliers génétiques et toutes les entrées des anciennes mines sont fermées et surveillées en permanence. C'est en effet dans cette région que des mutants d'un type particulier, se nourrissant exclusivement de minerai de fer, ont élu domicile. Avec le temps, ils ont transformé le sous sol en gruyère et les souterrains ont pris la forme d'un entrelac complexe et tortueux. La chasse aux mâchefers reste l'une des distractions favorites des chevaliers génétiques mais elle est surtout réservée aux prisonniers ou aux étrangers assez fous pour s'y aventurer contre une solde qui atteint 500 A par tête de mâchefer rapportée. En cas d'emprisonnement, la peine est accomplie lorsqu'un certain nombre de mâchefers a été abattu suivant la gravité de l'infraction. Sous la domination granbretonne, la chasse aux mâchefers a été rendue secrète pour éviter que l'envahisseur ne découvre la valeur de l'acier organique.

Quoiqu'il en soit, la capture d'un mâchefer pourrait faire partie des douze travaux d'Hercule. Pour commencer, les couloirs des mines sont très étroits, parfois envahis d'eau, et l'on ne peut y progresser qu'en file indienne. Ils sont plongés dans une obscurité totale et les seules sources de lumière sont donc celles que possèdent les chasseurs. Pour terminer, les galeries forment un véritable labyrinthe, une ligne droite n'excédant jamais 10 mètres. Il est donc facile de s'y perdre et très difficile de trouver un site favorable pour affronter les mâchefers. Lorsqu'un amateur de sensations fortes décide de se lancer dans la chasse, on lui remet une armure de tournoi dont le sommet du casque émet un faisceau lumineux, un détecteur et un pistolet à rayon J. L'individu peut par ailleurs se munir de ses armes habituelles. Dernier détail : les mâchefers sont immunisés aux armes énergétiques (lances-feu entre autres). Le détecteur permet de déterminer si des mâchefers sont aux alentours, il émet un blip qui accélère avec la proximité des monstres. Il n'indique ni la direction, ni la quantité de mutants qui approchent. Le pistolet reste la meilleure arme pour abattre un mâchefer. Mis au point par le professeur Jeanjean, il émet un rayon qui a la particularité de détruire le cerveau du mutant, le tuant net si le mâchefer ne réussit pas un jet sous 3 x POU. Il possède néanmoins quelques inconvénients : pour commencer, on ne peut tirer qu'une fois tous les deux rounds, le temps que l'engin se recharge. De plus, l'arme ne sert plus à rien une fois le mutant au contact. La chance de base de toucher avec cette arme est de 30 %, augmentée d'éventuels bonus suivant l'étroitesse du couloir.

Les mâchefers

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
30	60	20	10	10	16	3

Armure : 1D10, immunisé aux armes énergétiques.
Points de Vie : 68

Armes	Attaques	Dégâts	Parade
Pince	30%	4D6	20%
Morsure	20%	1D10+3D6	-

Compétences : Se Cacher 60%, Déplacement Silencieux 70%, Embuscade 55%

Les mâchefers se déplacent par groupe de 1D3+1 individus. Ils se nourrissent de fer, synthétisant un acier organique très prisé des humains. Vicieux, ils sont très dangereux du fait de leur parfaite connaissance des mines et de leur intelligence. Ils ne s'agit pas de monstres idiots, ils attaquent par surprise, s'embusquant pour surprendre les chasseurs ou les attirant au fond des mines afin de leur couper toute retraite future. Ils attaquent trois fois par rounds : deux griffes et une morsure. Dernier conseil pour les chasseurs : une fois un mâchefer abattu, il vaut mieux sortir au plus vite des souterrains. Un mâchefer pèse en moyenne 80 kg et il ne fait jamais bon traîner dans les galeries... Physiquement, les mâchefers atteignent aisément les deux mètres, leur carapace est d'un noir d'encre. Ils possèdent deux bras articulés, terminés par des pinces tranchantes. Leur tête est complètement envahie par une gueule armée de dents aiguisées comme des lames de rasoir. Leurs yeux pédonculés supportent mal la lumière. Au contraire de les faire fuir, celle-ci a tendance à les plonger dans une fureur dévastatrice afin d'anéantir l'objet lumineux.

L'acier organique que l'on tire des mâchefers est d'une valeur inestimable. Les savants qui travaillent à cette extraction sont au nombre de quatre. Chacun ne maîtrise qu'une partie du processus et ne connaît rien de l'autre. Seuls le professeur Jeanjean et la duchesse en connaissent la totalité. Ces savants sont gardés au plus strict secret et sous haute surveillance. Inutile de préciser que si les Granbretons ne les ont pas découverts, on voit mal qui le pourrait. Chaque mâchefer fournit 10 kilos d'acier et vu la rareté de la matière première chaque gramme s'arrache à prix d'or.

Pour commencer, cet acier est complètement inoxydable, résiste aux différents acides connus et possède une dureté incroyable. De plus, il est d'une extrême légèreté. Ainsi un individu revêtu d'une armure de plaques de cet acier pourra nager comme s'il portait de simples vêtements. On ne souffrira donc d'aucune forme de malaise dû au poids. De plus une armure faite de cet acier apporte une protection largement supérieure à la normale ; soit un bonus de + 5. Il en est de même pour les armes. Pour l'heure, seul Chris Beuge possède une armure et une épée de cet acier, mais nul doute que la duchesse, ainsi que quelques proches en gardent une sous la main. Le reste de l'acier est conservé et travaillé pour fondre les armes qui serviront à la révolte. La duchesse s'en sert également comme prix pour des missions très périlleuses.

Savern

Il s'agit d'une ville portuaire et essentiellement commerciale. Elle vit de la vente du bois aux Alsaziens. C'est également un excellent point de départ pour se rendre par voie maritime en Germanie. Très cosmopolite, elle est connue pour ses tavernes où la bière coule à flot et les bagarres y sont fréquentes. En plein développement, on peut y louer les services de mercenaires scandins.

Beaufort

Il s'agit du second port de la mer d'Alsaz. Il entretient surtout des échanges avec Bazhel. Quelques missionnaires du Sincère Repentir y vivent mais leur influence est négligeable.

Bezac

Caractérisée par sa citadelle perchée sur la vallée du Dou, Bezac a abandonné sa vocation défensive et s'est largement ouverte. Des paysans et marchands sont installés alentours et commercent librement avec le Lyonois. Les idées républicaines s'y développent du fait de la frontière toute proche et de nombreux égalitaires y font leur propagande.

Trier

Il s'agit de ruines du Tragique Millénaire hantées par quelques brigands vivant dans les collines et forêts des environs. Ils s'embusquent parfois dans les décombres pour attaquer les caravanes qui se rendent en Germanie. Pour l'heure, les marchands qui doivent traverser cette région louent les services de mercenaires pour se protéger.

Forteresse de l'Est

Gardée par des chevaliers génétiques, elle surveille la frontière avec la Begik, la Loreine entretenant toujours des relations tendues avec cette contrée. Située sur la voie commerciale, elle contrôle la circulation des marchandises. Les chevaliers sont très pointilleux, se méfiant des étrangers tous assimilés à des espions potentiels.

Vosges

Cette chaîne de montagnes particulièrement élevée (4 000 mètres en moyenne) souffre de conditions météorologiques exécrables, rendant toute installation humaine durable complètement impossible. Tempêtes de neige, ouragans et blizzards soufflent constamment dans ses hauteurs. A des altitudes moyennes, une forêt riche et dense s'est implantée. Malheureusement, faune et flore sont très souvent marquées par des mutations rendant un voyage dans ces terres extrêmement périlleux. De plus, de nombreux évadés de Spinal hantent la forêt. Ils y ont fondé un semblant de société qui se charge de récupérer les mutants en fuite et d'éliminer tous les indésirables.

Marais Purulents

Ces marécages dégagent une odeur nauséabonde à des kilomètres alentours. Ils tiennent leur nom du fait que la terre y gonfle sous la forme de gros furoncles dégageant un liquide verdâtre et poisseux. La végétation y est exubérante et peu de personnes s'aventurent dans ce cloaque où l'on se perd aisément. Les créatures qui y vivent sont très primitives et atteintes de gigantisme. Elles effectuent parfois des excursions en dehors des marais, occasionnant d'importants dégâts. Au centre de ces terres, on peut trouver de vieilles ruines du Tragique Millénaire contenant des objets encore passablement en bon état. C'est bien souvent cet appât qui perd les téméraires, victimes des sangsues ou moustiques géants, des maladies ou de la folie.

Forêt des Loups

Cette forêt borde les Marais Purulents. Les bûcherons ne s'y aventurent que le minimum de temps nécessaire et jamais en hiver. En effet, comme son nom l'indique, elle est infestée de loups particulièrement féroces qui n'hésitent pas à s'attaquer à l'homme durant la mauvaise saison. Certains murmurent même qu'ils sont mutants. Il est vrai que quelques uns de ces animaux se sont aventurés dans les marais et sont aujourd'hui atteints de gigantisme, ce qui rend ces bois encore plus incertains.

Juras

Ce massif montagneux a été complètement bouleversé au Tragique Millénaire. Actuellement, de nombreux volcans y sont en activité. Plusieurs villages ont déjà été détruits par des éruptions très violentes. De temps à autre, des nuages de vapeurs acides ou empoisonnées descendent dans les vallées, tuant tout sur leur passage.

Collines des Fleurs

Cet endroit désertique ne contient quasiment rien hormis des brigands de grand chemin. Ils y ont établi leurs quartiers. Ce lieu tient son nom des fleurs particulières qui y poussent. Réparties parfois en champs importants, elles dégagent un parfum qui endort leurs victimes. Celles-ci sont ensuite vidées de leur sang. Les brigands qui connaissent cette propriété s'en servent parfois pour piéger d'innocents voyageurs afin de les détrousser en toute sécurité. Une fois leur proie endormie, il la pille en se protégeant le visage de masques.

Tianville

Il s'agit d'une parodie de village dont l'excentricité et le mauvais goût tiennent à son seigneur, Grassner. Les paysans installés dans cette région ne vivent dans la terreur que d'une seule chose : le prochain délire de leur maître. Plusieurs fois, ce dernier a failli se faire tuer au cours d'une de ses escapades nocturnes où il se promène dans la tenue de "héros" connus de lui seul. Vous pouvez utiliser cet endroit comme un gigantesque Disneyland à la démesure du seigneur des lieux. Celui-ci a pu arranger à sa façon les environs grâce aux cachets de la duchesse qui apprécie son art. La visite des barges obligées de passer dans le tunnel de l'amour lors de leur voyage vers la Germanie est toujours amusante.

Histoire

Le visage de la Loreine est largement du aux manigances et complots de la duchesse Patricia, tant l'histoire de sa contrée et la sienne sont indéfectiblement liées. Au moment où le royaume de France sombrait dans l'anarchie et qu'une terrible guerre de religion l'agitait, l'actuelle dirigeante n'était encore qu'une enfant. La Loreine se déchirait dans de sanglants conflits internes et ses relations avec la Begik étaient au plus mal. Les pirates d'Alsaz profitaient de cette période de troubles pour mener des raids meurtriers sur la côte de Savern, plongeant la région entière dans l'insécurité la plus totale. C'est en voyant son père, homme faible et d'une totale impuissance, se débattre dans ces conflits que la jeune duchesse se jura de redresser son pays quels que doivent être les sacrifices qu'elle devrait consentir pour y parvenir.

En ces temps sombres, deux maisons s'arrachaient la domination de la Loreine. La maison de Nancy et son duc Adrien réclamait la préséance sur le sud de la région. Mess et son duc semblaient bien isolés. En effet, les frontières s'arrêtaient alors au niveau de Sähbruck et l'accès au fer était contrôlé par les Germains inféodés à la Begik. De plus, le commerce et les cultures étaient sans cesse mis à bas par les raids scandins. Finalement, le duc Adrien de Nancy se rendit à Mess et réclama la jeune Patricia en mariage. Il espérait ainsi unir les deux maisons et s'emparer sans violence de Mess. Parallèlement, il escomptait également mettre un terme aux terribles guerres de religion qui secouaient la Loreine. Partisans du Sincère Repentir à Nancy et du Vrai Dieu à Mess se livraient en effet de véritables batailles se terminant généralement en bains de sang. Le duc de Mess, affaibli par une maladie qui le rongeait jour après jour, accepta donc cet union après avoir consulté sa fille. Par ce mariage, le duc de Nancy venait de sceller sa perte.

La jeune Patricia fit une très forte impression sur les Nancéiens. Sa beauté, sa timidité, son dévouement pour les pauvres et l'amour qu'elle semblait porter à son époux eurent tôt fait de conquérir les coeurs. Aussi lorsque l'on annonça qu'elle attendait un enfant, le peuple organisa de véritables liesses. Pendant ce temps, le vieux duc de Mess s'éteignait et Patricia décida alors qu'il était temps de passer aux actes. Continuant d'afficher un aspect angélique, plusieurs de ses partisans furent chargés d'attiser les haines religieuses. Ils s'infiltrèrent dans les milieux du Sincère Repentir, excitant les haines contre la duchesse Patricia, originaire d'une région hérétique. Bientôt des

troubles éclatèrent et la naissance de Jorn fut marquée par des manifestations, alors que le patriarche du Sincère Repentir refusait de lui apporter sa bénédiction. La population choquée serra les rangs autour de sa duchesse adorée. Patricia sut alors que le jour de sa vengeance se levait enfin.

Alors qu'elle se trouvait dans sa demeure de Nancy, elle organisa sa prise de pouvoir au cours d'une semaine dont chacun se souvient sous le nom de "Semaine du Dernier Repentir". Alors qu'elle se trouvait en compagnie de son époux et de Jorn encore un bébé, elle ordonna à Chris Beuge, son fidèle homme de main, d'égorger son époux et son conseiller, membre éminent du Sincère Repentir. Elle-même se blessa volontairement au côté à l'aide d'un poignard. Criant à l'attentat, elle accusa le conseiller d'avoir voulu en un seul coup supprimer un couple impie et son immonde progéniture, elle-même et Jorn ne devant la vie qu'à l'intervention de Chris Beuge. Le sang déjà chaud de la population ne fit qu'un tour. Excitée par des agitateurs au sevice de Patricia, elle se lança à la chasse de tous les membres du Sincère Repentir. Le massacre dura une semaine entière. La Mosel, rouge de sang, charriait des dizaines de cadavres atrocement mutilés. Tout individu suspecté d'avoir des contacts avec l'église fut immédiatement égorgé en compagnie de sa famille. Pour parachever son oeuvre, la duchesse fit secrètement empoisonner le reste de la maison de Nancy et fit passer cet assassinat collectif pour un suicide généralisé en publiant des "preuves" incriminant la famille de son ex-époux dans le complot attentant à leurs jours. Après une semaine de massacres épouvantables, la population de Loreine se jetta littéralement dans les bras de Patricia en implorant sa protection. La fille du déchu duc de Mess, âgée d'à peine 17 ans, montait enfin les marches du trône ensanglanté.

De là, elle étendit son pardon à tous et, grâce à sa milice particulière, ramena la paix et la sérénité. Si les méthodes de Patricia peuvent paraître douteuses, le résultat était là ; la Loreine était enfin unifiée sous sa tutelle et les guerres de religion éteintes, faute de combattants. Une fois installée aux rênes du duché, Patricia s'efforça de faire oublier à la population ces heures noires. Elle démit les bourgmestres incompétents, aida à la reconstruction de l'économie et assura la sécurité des habitants des cités. Au bout de trois ans, la Loreine vivait dans une relative quiétude et la population avait retrouvé son unité. Assurée de la paix intérieure, Patricia se tourna vers les problèmes qui menaçaient ses frontières. Si le Lyonois ne s'opposait nullement à elle, la Begik et l'Alsaz la harcelaient. Elle commença par résoudre le premier problème. La Begik revendiquait en effet la rive droite de la Mosel, prétextant que Sähbruck et sa région qui faisait alors partie de la Germanie lui était indirectement inféodés.

En fait, la Begik visait les mines de fer d'une importance considérable pour les deux duchés. Patricia commença par lourdement taxer les marchandises en direction de la Begik et se fit du seigneur de Sähbruck un allié potentiel en établissant des relations commerciales privilégiées avec lui. La Begik, qui voyait sa préséance dans la région s'amenuiser, décida de masser ses troupes sur la frontière. Immédiatement, Patricia en fit de même en criant à l'agression injustifiée. La Begik mit en demeure le seigneur de Sähbruck d'attaquer Mess. Ce dernier eut vite fait son petit calcul ; la population germaine détestait la Begik et lui avait toujours préféré les Loreins.

De plus, il n'avait aucune envie de perdre ses privilèges commerciaux. Il fit donc savoir à la Begik que Sähbruck était las d'être placé sous tutelle et envoya ses chevaliers génétiques voler au secours de Patricia. La bataille qui s'ensuivit se déroula près de Trier. Longtemps incertaine, l'armée de Begik fut finalement vaincue grâce à une ruse de Patricia qui attira une partie de ses effectifs dans les champs de fleurs-vampires.

Après cette victoire, la duchesse prit immédiatement contact avec la Begik pour établir un traité de paix. Elle proposa la levée des taxes sur le commerce et un pacte de non-agression en échange de la sécurité sur la rive droite de la Mosel. Après d'âpres négociations, elle obtint ce qu'elle demandait et la paix fut conclue. Il ne restait dès lors plus que le problème alsazien. Elle obtint l'arrêt des piratages en permettant aux Scandins d'écouler le fruit de leurs pillages par ses terres et s'engagea à établir un commerce du bois intensif avec l'Alsaz. Celle-ci put donc bâtir de nouveaux vaisseaux et surtout avoir la possibilité de réparer leurs avaries et de se réfugier dans les ports loreins de Savern et Beaufort. Les diplomates de l'époque ne manquèrent pas de remarquer que les deux dirigeants de Loreine et d'Alsaz semblaient éprouver une certaine attirance l'un pour l'autre. Quoiqu'il en soit, un traité de défense mutuel devait plus tard être signé dans le plus grand secret. Patricia s'assurait ainsi la possession de plusieurs mercenaires scandins. De plus, en cas d'agression de la Begik, les navires scandins auraient tôt fait d'attaquer l'envahisseur par le nord. La Loreine, enfin en sécurité et considérée à sa juste valeur, semblait devoir couler des jours heureux.

L'invasion granbretonne

C'est alors que la menace granbretonne se précisa à l'horizon. Les rapports que faisaient les Alsaziens sur la puissance militaire des Granbretons n'encourageaient pas Patricia à la résistance. De plus, les destructions et les pertes en vies humaines occasionnées par d'éventuels affrontements avec le Ténébreux Empire auraient été catastrophiques pour le duché. Aussi lorsque Hugues l'Impétueux prit contact avec Patricia, il découvrit une femme charmante toute prête à l'écouter. La défaite de la Begik contre les Granbretons décida la duchesse : elle préféra céder pour l'heure.

Discrètement, elle prit contact avec l'Alsaz et lui suggéra de courber l'échine dans l'attente d'une heure propice à la rébellion. Mystérieusement, les Scandins acceptèrent cette stratégie. Après un simulacre de bataille, les Granbretons pénétrèrent en Loreine et s'y installèrent.

L'occupation

La docilité apparente de la duchesse endormit la vigilance d'Hugues l'Impétueux, connétable responsable de la contrée. Mieux, il tomba follement amoureux d'elle. De ce fait, l'occupation granbretonne en Loreine fut relativement discrète, l'on n'assista pas aux habituels massacres et l'économie fut préservée. Bien sûr, les Granbretons se retrouvèrent nommés aux postes clefs mais la résistance passive de la population empêcha l'envahisseur de profiter pleinement des richesses potentielles de la contrée. Les paysans dissimulèrent une partie de leur récolte, les marchands créèrent un réseau d'échanges secrets, les "attaques" de loups et autres contre les bûcherons furent plus fréquentes etc...

En fait, toute une partie de l'économie se retrouva détournée au profit de la future révolte qui s'organisait autour de la duchesse. Les Granbretons présents en Loreine furent vite énervés par l'incurie d'Hugues l'Impétueux et les affrontements entre différents animaux devinrent importants. Envouté par Patricia, Hugues l'Impétueux obtint pour la Loreine l'annexion de Sähbruck et de Trier ainsi que de leurs régions. Les Granbretons, confiants dans ce dirigeant qui semblait leur être acquis, ne devinèrent pas le piège que Patricia leur tendait. En effet, le seigneur de Sähbruck avait été tüé par les Granbretons et les Germains s'allièrent automatiquement à la Loreine qui y gagna l'appui des chevaliers génétiques.

Patricia installa un laboratoire secret près de Sähbruck et le professeur Jeanjean mit au point son système d'extraction de l'acier organique. Les armes ainsi fabriquées furent entreposées dans les forts de Mess.

La libération

Lorsque la France se souleva, Patricia fit distribuer ces armes à ses meilleurs hommes. A l'instant même où elle plongeait un poignard dans le coeur d'Hugues l'Impétueux, la Loreine entière se rebella. Paysans, forestiers, marchands, chevaliers, tous partirent à l'attaque des hordes granbretonnes. Celles-ci perdues dans la torpeur que leur inspirait la Loreine furent incapables de se défendre et massacrées sans pitié.

C'est également à cette époque que l'on vit apparaître, pour la première fois, un vaisseau volant alsazien. Une fois libérée du joug granbreton, la Loreine retrouva son calme. Patricia annonça son mariage avec le chef alsazien et laissa la direction de la Loreine à son fils Jorn. Sur les conseils de sa mère, il termina l'unification avec l'Alsaz. Les deux duchés réunis représentèrent une force considérable qui rejoignit la France , une fois l'héritier légitime du trône apparu.

Voyager en Loreine

Les voyages en Loreine sont relativement sûrs. On distingue deux grands axes, l'un va de Bezac à Trier, l'autre de Savern à la Forteresse de l'Est, ces deux voies se croisant à Mess. Circuler sur ces deux routes assure une relative sécurité. Elles sont parcourues par des chevaliers génétiques et étroitement surveillées puisqu'il s'agit de deux voies commerciales importantes. Les attaques de bandits s'effectuent souvent dans la région de Trier où les malfrats ont une possibilité de disparaître rapidement. Comme partout en France, il vaut mieux éviter de se promener trop longtemps en dehors des zones habitées. Les forêts sont dangereuses, de part les mutants et surtout les loups très abondants dans cette région. On peut trouver des fermes isolées mais en ce cas, il faut savoir que les paysans y demeurant savent très bien se battre et se défendre. Les Loreins sont hospitaliers et mettent un point d'honneur à bien recevoir les étrangers, s'ils se comportent comme des êtres civilisés. Sous l'occupation granbretonne, de nombreux fuyards ont d'ailleurs trouvé refuge chez eux, avant de poursuivre leur route vers le sud. Un véritable réseau d'entraide existait d'ailleurs à cette époque. La circulation navale est importante sur la Mosel et contrôlée par les princes marchands. C'est eux qu'il faut contacter si l'on désire se rendre en Germanie par voie fluviale. Toutefois leurs tarifs sont élevés à moins de louer ses compétences de mercenaire. On peut également s'adresser aux Scandins et embarquer à Savern. Néanmoins les Alsaziens ont conservé leur tendance à détrousser les voyageurs qui leur paraissent riches. Dès qu'ils auront quitté la terre loreine, ils peuvent se retourner contre leur client et le jetter à l'eau ou le garder en otage si celui-ci leur semble lucratif. Pour éviter ce funeste destin, il vaut mieux dissimuler ses biens ou se faire passer pour un Lorein de naissance, auquel cas une bonne connaissance du germain s'avère indispensable...

Aventures en Loreine

- Vive la rose ! Le professeur Jeanjean a entendu parler d'une rose aux propriétés botaniques et esthétiques intéressantes. Elle pousserait dans les collines non loin de Trier. Il offre une somme de 1 000 A à toute personne qui se rendrait dans cette région afin d'en découvrir et rapporter un spécimen. Bien sûr, il y a des brigands, des mutants et autres joyeusetés mais que ne ferait on pas pour l'avancement de la science ?

- Les personnages sont secrètement contactés par un mystérieux émissaire d'un Prince de la Mosel. Hugues l'Impétueux a volé à ce dernier un trésor de l'art antérieur au Tragique Millénaire : une peinture intitulée "la Joconde". Les aventuriers sont chargés de récupérer ce bien inestimable avant qu'il n'arrive à Londra et de le rendre à son juste propriétaire. Celui-ci saura se montrer généreux.

- Les chevaliers génétiques détectent, à tort ou à raison, des traces de mutation chez les personnages. Ils sont immédiatement envoyés pour un long séjour à Spinal.

- Les Granbretons ont décidé de mettre un terme aux agissements des égalitaires. Ils effectuent une descente dans leurs lieux d'assemblée. Au même moment, Jorn est en pleine réunion dans un fort avec les parias. La duchesse craint pour sa vie et demande à ce que l'on trouve discrètement des volontaires pour le sauver. Ceux-ci ne devront pas connaître la véritable identité de Jorn. Devinez qui va devoir remporter cette course contre la montre, les rats et les Granbretons ?

- "Il nous faut un arbre flottant" ont décrété les Alsaziens. On recherche discrètement amateurs pour excursion pleine de rebondissements et de distractions dans les Vosges.

- Injustement accusés (quoique), les aventuriers sont envoyés en virée dans les mines de Sähbruck. Ils doivent ramener chacun un mâchefer. Osons leur souhaiter bonne chance.

- Après la bête du Gévaudan, la bête de Loreine. Un loup d'une taille inhabituelle terrorise les villages au sud du duché. Les paysans cherchent des hommes courageux et braves pour un genre de chasse inhabituelle.

- La duchesse a remis en gage d'affection au chef alsazien les bracelets d'or et de diamants que Hugues lui avait offert. Il faut les récupérer à Strasbug avant un grand bal où Hugues, qui se doute de quelque chose, désire la voir paraître en portant ces bijoux. On recherche de vaillants mousquetaires, pardon aventuriers, prêts à affronter les Granbretons et les doutes alsaziens pour la sauver d'une déchéance certaine.

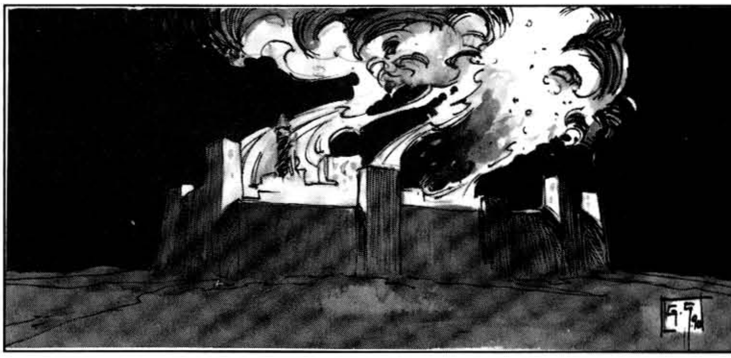
- Les aventuriers sont contactés par un réseau de résistants permettant l'évacuation de fugitifs d'importance. Justement un Granbreton a décidé de trahir. Il est dissimulé dans une troupe de théâtre devant donner une représentation au Parc des Plaisirs à Nancy. Mais les Granbretons ont eu vent de l'affaire et tous les acteurs sont sous haute surveillance. L'un des personnages devra prendre la place du fugitif pendant que les autres organiseront sa fuite. La pièce interprétée a pour titre "Beaucoup de bruit pour rien" d'un dénommé Shakespeare. Elle est donnée en version originale car l'auditoire sera surtout composé de Granbretons...

- Un espion à la solde des Granbretons a dérobé au professeur Jeanjean des documents détaillant la fabrication de l'acier organique. Il s'agirait d'un Prince de la Mosel. Il faut récupérer coûte que coûte ces papiers et éliminer discrètement le traître.

- La duchesse se rend secrètement en Alsaz. Une copie des évolutionnistes lui est subtituée à la cour. Malheureusement en cours de route, elle est enlevée par des mutants. Chris Beuge, chargé de la garde de la "copie", demande aux personnages de retrouver et de délivrer la duchesse. Bien sûr, tout cela doit être mené dans la plus grande discrétion et le plus rapidement possible. Dernier problème : un défaut de fabrication est apparu dans la copie, celle-ci se prend vraiment pour la duchesse...



La Normandia



Description Géographique

La Normandia est grossièrement découpée en trois grandes parties présentant des différences culturelles et climatiques très importantes. La première s'étend de Cherb au nord, à Nante au sud. C'est là que sont regroupées les villes les plus grandes et les terrains les plus fertiles. Coupée en deux par une ligne de collines peu marquées, la population y est dense et essentiellement paysanne. Au centre, un vaste désert et son corollaire, la Plaine de Fer, témoignent de la puissance des armes d'antan. Rien ne vit dans ces régions où la chaleur est écrasante en été et le froid polaire en hiver. A l'ouest de cette zone, une immense forêt couvre tout le reste du duché. Extrêmement dense, elle entoure une série de monts peu importants. Cette partie est relativement mal connue et est dénommée dans la langue commune, Bretanne. Des légendes effrayantes courent au sujet de la sauvagerie des peuples qui y vivent. D'aucun murmure qu'ils seraient les ancêtres des Granbretons actuels. S'il semble que cette théorie soit une hérésie, elle retraduit bien l'idée que se font les Normands de cette région. Inutile de préciser que la zone échappe à tout contrôle et même les Granbretons ne s'y aventurent pas. Trois cours d'eau traversent la Normandia ; la Seyn sur laquelle est bâtie la capitale Rouen, la Sarte et la Loir qui marque la frontière avec le Vieux Royaume. Les trois sont navigables mais seules la Seyn et la Loir connaissent une activité fluviale digne de ce nom. Du point de vue de la flore, les forêts normandes sont vastes mais ne comportent pas de véritables dangers. Elles ont peu souffert de mutations et les risques d'y voyager sont moins importants que dans le reste de la France. Par contre la forêt bretonne est des plus étranges. Très vaste, elle se distingue par la présence de spécimens parfois exotiques ou possédant des propriétés médicinales intéressantes. Elle est extrêmement dangereuse, non seulement du fait des Bretons, mais également par les pièges et animaux mutants qu'elle recèle en grande quantité. Quelques savants ou médecins y organisent parfois des expéditions dans des buts scientifiques. Peu en reviennent et la tête d'un bon nombre d'entre eux décore les huttes bretonnes. La seule cité importante de Normandia est Rouen. Toutes les autres ont une taille très moyenne et s'entre-déchirent à l'image de leur seigneur. Le climat est très variable, à des étés caniculaires succèdent des hivers rigoureux. Il est d'ailleurs courant de voir des icebergs s'échouer sur les côtes rocheuses au printemps. A cette époque de l'année, les rivières sont entièrement gelées et la navigation complètement interrompue. Le pays est entièrement recouvert de neige devenant alors difficile à parcourir, sans parler des bêtes affamées qui sortent des bois. Seule la Bretanne échappe à ces conditions difficiles et bénéficie d'un micro-climat plus tolérable. Arrosée en abondance, hiver et été y sont plus doux. Le gel y est rare et le réseau hydrologique très important. Les Normands sont xénophobes et évitent les étrangers comme la peste. L'invasion granbretonne n'a fait que renforcer cette tendance qui a au moins le mérite d'entretenir une résistance à l'encontre de l'occupant.

Population

Les cités de Normandia, si elles sont nombreuses, ne contiennent qu'une population restreinte, à l'exception des deux villes portuaires de Rouen et Nante. La majorité de la population est constituée de fermiers qui se sont partagés les terres en une multitude de parcelles

Table d'Evénements en Normandia

Evénements Communs

- Une procession de moines passe de village en village contrôler la santé spirituelle de ses ouailles.
- Les mutants sont de sortie. Ils quittent le Labyrinthe, attaquent tout ce qui vit et pillent les alentours.
- Les relations avec le Vieux Royaume se tendent à nouveau. Les étrangers sont étroitement surveillés.
- Une grande fête est donnée dans la Cité Interdite. On craint d'éventuels règlements de compte ou attentats.
- Des brigands ont attaqué un convoi vers Mans. On ne sait s'ils ont été mis en fuite ou s'ils l'ont emporté.

Evénements Rares

- Un bateau doit quitter Havr, les marchands d'esclaves affluent.
- Un vaste bûcher est dressé avec au programme des réjouissances la destruction de livres et d'hérétiques.
- Le collecteur d'impôts du seigneur est de passage. Chacun dissimule ses biens. Accompagné de gardes, l'homme a tôt fait de piller les malheureux.
- La chasse à la goule est excellente. On embauche des adeptes pour assister les pêcheurs.
- Les récoltes, suite à un hiver glacial, sont mauvaises. La famine rôde et la révolte gronde.

Evénements Exceptionnels

- Un iceberg noir s'échoue sur les côtes. On y trouve de mystérieux cadavres de femmes.
- Un seigneur insatisfait lève une petite armée pour faire valoir ses droits sur un territoire adjacent à ses terres. Chacun tremble et se terre.
- Une croisade dans la forêt bretonne est levée. On réquisi-

âprement défendues. La Plaine de Fer et le Désert des Cendres sont totalement abandonnés et seuls les carniéphages, sortes d'hommes-scarabées, y vivent. Les zones proches de cette partie de la Normandia sont laissées désertes et inexploitées. Plusieurs milliers de Bretons vivent dans la forêt à l'ouest de la Normandia. Ils y ont bâti une civilisation à part entière autour d'un couple de Melnibonéens et évitent les contacts avec les autres parties du duché. Ils forment une race de guerriers et de forestiers hors pairs.

Population de Normandia	
Humains	
Français	900 000 dont 150 000 Bretons
Mutants	
Survivants	3 000
Goules des Mers	6 000
Carniéphages	1 000

Les naissances mutantes en Normandia sont relativement faibles. Tous les mutants sont remis entre les mains des Toges Noires, une confrérie de moines habitant le Mont Saint Michel. On ne les revoit jamais mais cela ne fait pas décroître pour autant le flot de mutants se dirigeant vers ces lieux dans l'espoir d'y trouver un peu de compréhension. Les quelques Survivants qui ne se rendent pas chez les Toges Noires se dissimulent dans les ruines ou disparaissent dans la forêt bretonne.

Les goules des mers forment une part très importante de la population mutante. Elles écument les côtes de Cherb à Nazair et s'attaquent aux voyageurs isolés. Elles sont organisées en clans d'une trentaine de membres surgissant subitement des marais ou faisant chavirer les barques des pêcheurs. D'ailleurs, certains villages ont monté de petits corps de bateaux spécialisés dans la chasse aux goules des mers.

Organisation Politique

Le duché de Normandia est placé sous un système féodal tout ce qu'il y a de plus archaïque. La contrée est fractionnée en une multitude de comtés, baronnies, seigneuries, placée sous la direction du duc Ziminon au temps de l'occupation granbretonne. Dernière représentante de la dynastie des Joaillet qui a depuis toujours dirigée la Normandia, la comtesse Léna ne joue aucun rôle politique hormis celui d'agréable potiche.

Chaque seigneur rend la justice comme il l'entend sur ses terres et tous ses sujets sont soumis aux décrets que lui seul émet. Ainsi, il n'est pas rare de voir la justice varier suivant la région où l'on se trouve. De même, les conditions de vie de la paysannerie varient avec l'endroit. Le duc est le seul susceptible de lever des armées, il distribue les terres selon son bon plaisir et perçoit les taxes de ses différents féaux. Il est entouré d'un conseil comprenant toute la noblesse et est nommé à vie. Son titre et ses droits reviennent à ses enfants légitimes uniquement. La classe dirigeante est donc complètement inaccessible pour une personne de basse extraction. La plupart de la noblesse tire ses droits du duc, elle lui est donc fidèle, ne serait ce que pour défendre ses privilèges. De même, le duc sait combien il est redevable à ses féaux et les protège. Largement corrompue, la noblesse écrase sans vergogne les petites gens qui n'osent se révolter. En effet, chaque seigneur est généralement un guerrier accompli et possède de nombreux soldats entraînés. La Normandia possède donc au bout du compte une puissance militaire très importante. La tête du pays est complètement pourrie et s'est objectivement alliée à la Granbretanne. Les seigneurs normands ont soutenu le coup de force du Ténébreux Empire et ont, par la même, rendu possible l'accession de Ziminon au trône ducal. Laissée entièrement libre, la noblesse apprécie d'ailleurs les méthodes du nouveau duc. C'est pourquoi les paysans préfèrent régler leurs problèmes entre eux, sans passer devant les cours de justice complètement corrompues. De plus, les vendettas entre seigneurs sont monnaie courante et les intrigues decournombreuses. Fortheureusement, le duc Ziminon, qui possède dans ses demeures des oubliettes très profondes, sait châtier les perturbateurs et maintient un semblant d'unité dans un système en pleine déliquescence. En fait, la Normandia a toujours besoin d'un ennemi pour maintenir son unité. Ce sera d'abord la Granbretanne puis le royaume de France lorsque celui-ci recommencera son unification.

L'Eglise du Sincère Repentir est fortement implantée dans le duché et constitue une puissance dirigeante à part entière. La population est très croyante et suit à la lettre les préceptes de l'église. Il s'ensuit une atmosphère de délation particulièrement exécrable, surtout lorsque l'on sait que le Sincère Repentir est l'allié objectif du pouvoir en place. Chaque exécution d'hérétiques est d'ailleurs toujours suivie par une populace en liesse qui se réjouit de voir partir en fumée les "sorciers du Vrai Dieu". La forêt bretonne échappe à cette peste intellectuelle, du fait de son statut particulier. De vastes missions ont été lancées pour châtier les peuplades qui y vivent mais aucune n'a jamais abouti. Aucun seigneur ne dirige cette contrée qui a donc une autonomie propre malgré son appartenance à la Normandia.

Les guildes commerciales sont particulièrement encadrées en Normandia. L'échange de livres, oeuvres d'art ou de tout autre objet subversif ou impur est étroitement surveillé. Généralement, les marchands doivent verser des "pourboires" aux seigneurs des terres sur lesquelles ils pratiquent leurs activités. Ainsi certains barons ont amassé des fortunes considérables grâce à de simples passe-droits. Tous les marchands doivent se déclarer auprès du seigneur en place et de l'Eglise. Malheur au contrevenant s'il se fait arrêter, il peut voir ses deux mains tranchées. L'activité commerciale en Normandia est donc très limitée et se cantonne aux produits de première nécessité plus quelques objets manufacturés, généralement des poteries, la fabrication d'armes et d'armures étant placée sous haute surveillance. Les marchands, peu satisfaits de la situation, s'ils se plient aux exigences des seigneurs en place, n'oublient pas de financer très activement toute rébellion qui leur amènerait un changement de statut.

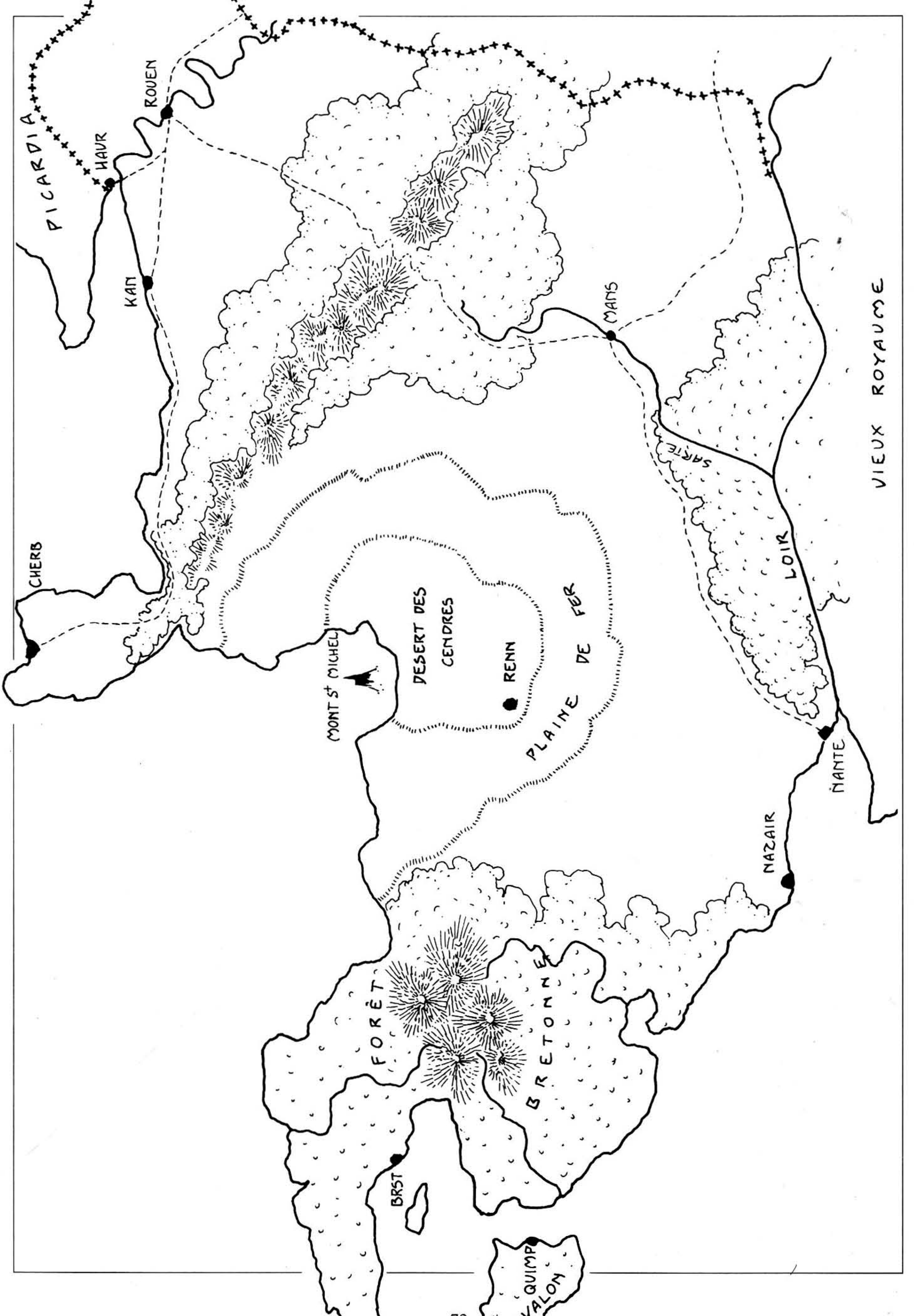
Ce système politique détestable a pour conséquence indirecte la création d'un esprit xénophobe épouvantable. Chaque étranger est considéré comme un fauteur de troubles potentiel, si ce n'est un espion au service d'un duché ennemi.

Sectes Présentes

"Hors du Sincère Repentir, point de salut ! " Avec un tel état d'esprit, inutile de dire que les sectes présentes en Normandia sont extrêmement rares et évitent de s'afficher au grand jour. Une seule échappe à cette règle : les Toges Noires. Cette confrérie de moines fanatiques vit sur le Mont Saint Michel. Dirigée par Fed Ouzanov, elle entretient de très bonnes relations avec l'Eglise du Sincère Repentir. Son établissement dans la région date de plusieurs siècles. Officiellement, les moines accueillent les mutants en fuite, en vue de les réinsérer dans leur ordre et collectent tous les objets scientifiques antérieurs au Tragique Millénaire. Officieusement, ils sont partisans de la rédemption par la souffrance et se livrent à d'ignobles travaux dans leur base isolée de tout. Ce genre d'activité a tout lieu de plaire au Sincère Repentir qui les aide dans leur tâche. Ils disparaîtront dans une gigantesque explosion lors d'une attaque granbretonne contre le Mont Saint Michel. Pour plus de renseignements sur les Toges Noires, reportez-vous au Manuel du Maître des règles d'Hawkmoon.

Quelques évolutionnistes ont installé une base à Nante où ils pratiquent discrètement leurs expériences sur des mutants fournis par les Toges Noires. Il s'agit d'intégristes du mouvement pour lesquels l'argent n'a aucune importance. Leurs travaux aboutissent parfois à des résultats immondes et plus d'une fois ils ont failli être chassés, ne devant leur salut qu'aux Toges Noires, très bien placées auprès du duc Ziminon.

On ne trouvera aucune autre secte en Normandia, à l'exception de quelques groupes égalitaires activistes qui se livrent à des opérations terroristes. Il faut dire qu'un équilibre mental précaire est nécessaire pour s'afficher comme démocrate en Normandia. Enfin l'artisanat est trop peu développé pour parler de confrérie.


PICARDIA
HAUR
ROUEN
KAN
CHERB
MANS
SARTE
LOIR
VIEUX ROYAUME
DESERT DES CENDRES
RENN
PLAINE DE FER
MONT St MICHEL
NANTE
NAZAIR
FORÊT BRETONNE
BRST
QUIMP
AVALON

Sciences et Savoirs

Ces deux mots n'ont qu'un seul synonyme en Normandia : le bûcher. Tous les savants et érudits sont pourchassés dans tout le duché. Une fois leur matériel saisi, ils sont immédiatement exécutés après plusieurs séances de tortures abominables, au cours desquelles ils doivent abjurer le démon qui les possède. Ces purifications ont lieu dans les temples de l'Eglise du Sincère Repentir et sont menées par des prêtres exorcistes spécialisés. L'équipement dont ils disposent ferait pâlir d'envie n'importe quel bourreau, et même les Granbretons ont pris auprès d'eux quelques cours de perfectionnement. Le matériel saisi est immédiatement expédié aux Toges Noires en charge de détruire ou de purifier l'objet. En fait, ces dernières conservent précieusement ces trésors. Les livres et écrits sont également placés sous le contrôle de l'église du Sincère Repentir qui fait détruire immédiatement tout manuscrit tendancieux. Quant à l'écrivain, il vaut mieux qu'il soit hors des frontières du duché. Cette répression et les propagandes menées contre la science, outil de la destruction du monde, entretiennent la terreur naturelle qu'éprouve la population à l'encontre de la technologie. Tout savant ou détenteur d'objets interdits est immédiatement dénoncé et chassé du village, de crainte qu'il n'attire la damnation sur ses habitants.

Les seigneurs possèdent parfois quelques objets technologiques, mais eux seuls sont qualifiés pour les manier. En effet, ils sont parvenus à "maîtriser" le démon qui dort en eux et désormais les utilisent pour détruire l'hérétique, suprême gage de puissance.

Néanmoins des écrits interdits circulent en Normandia et sont passés de main à la main entre initiés. Bien sûr, pour se livrer à ce genre d'exercices périlleux, il vaut mieux être passé maître dans l'art de déjeuner avec le démon. Dernière précision, il n'existe aucune académie de sciences ou bibliothèque en Normandia. Elles ont été détruites depuis bien longtemps.

L'Armée

L'armée de Normandia est l'une des meilleures de France. Composée dans sa totalité de 15000 hommes et dirigée par des seigneurs de guerre très compétents, elle est excellemment équipée. Chaque seigneur, en temps de paix, possède sa petite armée et l'utilise pour maintenir l'ordre dans ses terres. Les fantassins sont d'une fidélité à toute épreuve à leur seigneur. En effet, les soldes sont correctes et payées en temps et heure. De plus, ils représentent le bras de la justice, ce qui n'est pas rien dans un duché telle que la Normandia. Chaque paysan craint cette milice soldatesque qui est libre de prendre toutes ses aises et qui n'est redevable que d'une seule chose : verser son sang au cours d'une guerre. La tranquillité règne donc dans tout le duché, même s'il s'agit d'une paix établie par la terreur.

La seule cavalerie régulière est composée de 3 000 hommes, tous armés de piques et d'armures de plaques. Elle est très aguerrie et a décroché ses galons d'honneur sur de nombreux champs de bataille.

L'armée entière est placée sous le commandement du duc en cas de guerre. Ce dernier peut alors compter sur des officiers compétents et spécialement formés dans des écoles financées par la caisse ducale. Il arrive que l'armée participe à de vastes entreprises de purification suscitées par l'Eglise du Sincère Repentir. Ces croisades sont particulièrement craintes par les voisins de la Normandia, premières victimes expiatoires. La seule chose en fait dont ait peur l'armée normande, c'est la forêt bretonne. Toutes les expéditions qui s'y sont rendues ont en effet échoué, nul ne sait pourquoi. En fait, si les Bretons possèdent une armée de guerriers fanatisés, elle a surtout l'appui de la magie melnibonéenne et l'abri de ses frondaisons où la cavalerie ne peut accéder.

Pour conclure, l'armée normande possède également une flotte d'une centaine de galères de guerre. Celles-ci sont équipées de feux grégeois et de catapultes. Elles sont renforcées de tous bords, ce qui leur confère une vitesse relativement lente. Ces bateaux sont donc obligés d'attaquer de façon foudroyante et ne peuvent s'engager dans de longues courses-poursuites.

Fantassin, Milicien en temps de paix

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	16	13	10	13	15	12

Points de Vie : 15
Armure : 1D8-1, demi-plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	70 %	1D8+1D6	60 %
Bouclier	30 %	1D4+1D6	70 %

Compétences : Premiers Soins 50 %, Voir 75 %, Eviter 40 %, Sauter 35 %

Officier

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	12	12	14	14	13	15

Points de Vie : 12
Armure : 1D10+2, plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	80 %	1D10+1+1D6	80 %
Bouclier	45 %	1D4+1D6	75 %

Compétences : Premiers Soins 60 %, Eloquence 60 %, Equitation 75 %

Cavalier

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	15	12	13	13	15	12

Points de Vie : 15
Armure : 1D10+2, plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance	70 %	2D6+1	-
Bouclier	-	-	60 %

Guerrier Breton

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	14	12	10	13	15	12

Points de Vie : 14
Armure : 1D6-1, cuir

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de bataille	70 %	1D8+2+1D6	40 %
Bouclier	-	-	70 %

Chevalier Breton

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	15	12	13	15	14	15

Points de Vie : 15
Armure : 1D10+2, plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée à 2 M.	80 %	2D8+1D6	70 %
Lance 2 M.	60 %	1D10+1+1D6	-

Personnalités

❑ **Ziminon**
Grand duc de Normandia
Valeurs : revanchard, cupide, tyrannique, sadique, ambitieux.

Ziminon est un être fourbe et vicieux qui a retrouvé ses propres valeurs dans l'empire granbreton auquel il a demandé appui pour s'emparer du trône de Normandia. Grand amateur de femmes, il les essaie comme on essaie des chaussures. On les prend et on les jette une fois usées. Déjà, sous la dynastie des Joaillet, il avait monté une fronde avec d'autres seigneurs pour s'emparer du pouvoir. Sa tentative d'alors avait échoué grâce à l'intervention du comte Airain auquel il voue depuis une haine farouche. Son appétit de pouvoir l'a jeté entre les mains des Granbretons qui l'ont manipulé afin de le dresser contre Joaillet. Finalement, aidé d'une légion de Vautours, il a vaincu son rival et exterminé toute sa famille, à l'exception de Léna, protégée par les Granbretons. Depuis qu'il dirige la Normandia, Ziminon demeure dans la Cité Interdite à Rouen et se laisse aller à tous ses vices. Complètement incompétent, il a remis la direction du pays aux Granbretons. Physiquement, Ziminon est très maigre, avec un visage taillé à la serpette, où étincellent deux yeux

lubriques. Son faciès peu engageant est parfois secoué de tics, témoignant du peu de santé mentale qu'il conserve.

❑ **Léna**
Comtesse de Rouen
Valeurs : beauté, amour, indépendant, vie de famille, sens moral.

Dotée d'un caractère doux et poétique, Léna ne possède en aucun cas les traits de personnalité d'un grand dirigeant. Pourtant, elle est la dernière représentante de la famille des Joaillet et certains rebelles aimeraient la voir reprendre sa place sur le trône. Malheureusement, Léna se perd dans des rêveries sentimentales dont elle ne sort que pour participer à de vastes réceptions aristocratiques ou à des cercles artistiques. Mélancolique et dépourvue de la plus petite forme de volonté, elle est amoureuse d'Exann de Parye auquel elle voue un véritable culte et une confiance aveugle. Sa beauté est célèbre dans tout le duché ainsi que son innocence. Elle est donc aimée de chaque Normand. Les Granbretons l'ont gardée en vie afin d'avoir un atout dans leur manche au cas où Ziminon se dresserait contre eux. Léna est relativement libre de se rendre où bon lui semble ; de toute façon elle ne quitte jamais la Cité Interdite. A la libération, elle sera incapable d'assurer sa position et s'enfuira avec Exann de Parye afin de filer avec lui le parfait amour. Pour les caractéristiques de Léna, reportez-vous au scénario les Toges Noires du Livre du Maître d'Hawkmoon.

❑ **Père Fabien**
Patriarche du Sincère Repentir
Valeurs : statut social, tyrannique, sans sentiment, obstiné, honneur.

Le père Fabien est l'autorité suprême en matière religieuse. Il vit dans un monastère inhospitalier sur ses terres de Kan. Agé de près de 80 ans et aveugle, il est quasiment paralysé et ne peut se déplacer sans l'aide de deux prêtres. Selon lui, Dieu lui a fait perdre la vue afin qu'il puisse contempler la vérité ultime de la grandeur divine. Obsédé par sa foi et la quête d'une pureté absolue, il est d'une cruauté inimaginable. Rien ne lui importe hormis sa mission, et les lois naturelles les plus sacrées ne sont rien en face de la rigueur divine. Sa puissance temporelle est très importante. Ainsi, il a obligé l'ancien prince Joaillet à condamner au bûcher l'un de ses fils qui lui paraissait hérétique. Il ne faut attendre aucune pitié de sa part hormis celle d'une mort rapide. Arguant des souffrances qu'a enduré le fils de Dieu, il fait pratiquer les tortures les plus ignobles pour aider les impies à gagner leur rédemption. Hostile à la technologie, il est persuadé que les Toges Noires sont d'éminents exorcistes, seuls qualifiés pour détruire les inventions sataniques et le monastère du Mont Saint Michel peut compter sur lui pour récupérer tous les objets ou livres antérieurs au Tragique Millénaire.

❑ **Gérard de Nante**

Gérard de Nante

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	16	14	13	15	16	16

Point de Vie : 18
Armure : 1D10+2, plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	85 %	1D10+1+1D6	80 %
Ecu	40 %	2D6	90 %

Compétences : Eloquence 75 %, Equitation 80 %, Chercher 75 %, Voir 65 %, Persuader 80 %.
Valeurs : généreux, honneur, statut social, bravoure, ambitieux.

Ce jeune homme de 30 ans est le fils illégitime du prince Joaillet et de la femme du seigneur de Nante. Bien bâti, guerrier averti et d'une noble prestance, Gérard connaît depuis bien longtemps sa bâtardise. Il déploie d'ailleurs des trésors d'ingéniosité pour la garder dissimulée aux prêtres du Sincère Repentir. Courageux et dépositaire des valeurs des Joaillet, il a été affecté par la mort de son père pour lequel il nourrissait une affection et une estime profondes. Dès lors, il a pris la tête de la résistance en Normandia et reste à l'origine des quelques actions d'éclat qui ont jamais eu lieu à l'encontre des Granbretons. Son caractère généreux n'exclut pas une ambition de fer et il aspire à s'emparer du trône après la libération de la Normandia. Malheureusement, il se heurtera à une vive opposition des seigneurs soutenant Léna et il s'ensuivra une courte guerre civile, au terme de laquelle il deviendra duc de Normandia. Afin de ressouder son duché, il se lancera à corps perdu dans une guerre contre le royaume de France. Ce sera sa seule erreur au terme d'une existence marquée d'une très rare noblesse de caractère.

❑ **Arinial**
Melnibonéenne

Arinial

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	11	10	22	22	16	18

Points de Vie : 11
Armure : Robe démon d'une CON de 50

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague démon	100 %	1D4+2+spécial	90 %

Si Arinial réussit à toucher avec sa dague et occasionne des dégâts, la victime tombe immédiatement endormie.
Compétences : Connaissance de la Musique 80 %, Connaissance des Poisons 75 %, Eloquence 80 %, Persuader 75 %, Chanter 77 %, Parler/Ecrire le Français 77 %.
Arinial est une sorcière du quatrième niveau. En Bretanne exclusivement ses compétences sont de : Invoquer tout type d'élémentaires à 95 %, Invoquer tout type de démons à 85 %. Elle peut également invoquer Strassha, Grome et Fileet. Arinial porte en permanence sur elle un médaillon contenant un démon de possession au POU de 30 et une boucle d'oreille contenant un démon de savoir à l'INT de 30 et au POU de 33. Elle a passé un pacte avec Strassha qui lui permet de vivre sous l'eau. Un démon de désir à la CON de 20 et répondant au nom de Lancelot l'accompagne partout.
Valeurs : beauté, goût de l'inconnu, indépendant, choix, asocial.

Arinial est arrivée en compagnie de Fizzar sur la terre du Tragique Millénaire, il y a déjà plusieurs dizaines d'années. Elle a découvert, en compagnie de son ancien amant, une porte où l'univers des Jeunes Royaumes et celui de la Terre sont quasiment confondus. Cette distorsion du multivers, probablement occasionnée par les violents événements qui ont secoué les deux mondes, permet de pratiquer la magie, sans aucune restriction, dans un certain périmètre. Ainsi dans toute la forêt bretonne, les obstacles qui gênent la sorcellerie dans Hawkmoon sont abolis. Arinial et Fizzar, poursuivis dans leur monde, ont bondi sur cette occasion de refaire leur vie dans un univers différent. Ces conditions particulières expliquent le climat favorable dont jouit la Bretanne et la forêt quelque peu exubérante qui la couvre. Arinial et Fizzar ont découvert après quelques recherches des légendes sur un roi disparu nommé Arthur et qui aurait vécu en Bretanne. Profitant de l'aubaine, ils ont reconstitué cette légende. Pour ce faire, ils ont créé une épée-démon baptisée Excalibur et choisi un roi afin d'unifier les tribus bretonnes sous sa coupe. Depuis, Arinial s'est affublée du nom de Morgane et vit sous un lac dans un château près des décombres de la ville de Quimp. Celle-ci est située sur une île qu'elle a appelé Avalon et peuplé d'une multitude de démons dont la majorité ont des raisons d'être purement esthétiques. Malheureusement, depuis quelques années, elle est rentrée en vive opposition avec Fizzar qui a décidé d'étendre l'influence du Chaos en dehors des frontières de la forêt bretonne. Peu désireuse de le suivre dans ce qu'elle appelle un "délire", elle ne cherche que la tranquillité et la paix. Néanmoins, il lui arrive d'intervenir pour troubler et contrecarrer les plans de son compatriote qu'elle tient dans le plus grand mépris. Physiquement, Arinial possède les principales caractéristiques qui marquent la noblesse melnibonéenne. Grande, le visage très pâle et entouré de longs cheveux noirs, elle s'habille à la mode médiévale et se perd parfois dans des rêveries provoquées par les multiples drogues qu'elle sait concocter avec art.



❑ **Fizzar**
Melnibonéen

Fizzar

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	16	14	22	20	17	15

Points de Vie : 18
Armure : robe démon d'une CON de 70

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Bâton démon	75 %	1D8+3D6	80 %

Compétences : Eloquence 80 %, Persuader 90 %, Connaissance des Poisons 55 %, Parler/Ecrire Français 70 %.
Fizzar est un sorcier du troisième niveau. En Bretanne exclusivement ses compétences sont : invoquer élémentaires de l'air, feu et terre à 90 %. Invoquer démon de combat, protection, savoir à 85 %. Il peut également invoquer Kakatal.
Valeurs : trop sûr de soi, nihiliste, sans sentiment, machiavélique, ambitieux.

Arrivé en compagnie d'Arinial, il se fait passer pour Merlin l'Enchanteur et a pris ses quartiers à Brst où est dressée la Table Ronde. Au terme de plusieurs années de travail, Fizzar a réuni les Bretons autour de lui et du roi qu'il a désigné sous le nom d'Arthur. Derrière son aspect sage et réfléchi, Fizzar est complètement dément. Fidèle serviteur des Seigneurs du Chaos, il veut profiter de l'ouverture du monde de Stormbringer sur celui d'Hawkmoon pour lancer une vaste invasion d'un monde dominé par la Loi. Les Bretons qu'il a su unifier lui sont fidèles et semblent prêts à le suivre, même s'ils craignent sa magie. Son seul adversaire reste Arinial qui n'est pas prête à le seconder dans cette affaire. Malgré les attaques lancées contre elle, il n'a jamais pu la vaincre et lui voue une haine aveugle. De plus, un nouveau problème vient d'apparaître. Le nouveau roi Arthur qu'il a choisi semble avoir des velléités d'indépendance et ne se plie qu'à contrecoeur à ses décrets. Fizzar a donc accéléré son plan d'invasion, son principal problème restant l'agrandissement des terres dans lesquelles la magie peut être pratiquée. De ce fait, Fizzar n'apparaît que rarement à la cour de Brst. Extérieurement, Fizzar reste un Melnibonéen charmant et aux manières agréables et raffinées. Il cache avec art sa nature noire et perverse. Il goûte fort peu aux drogues, laissant ces babioles à Arinial. Son projet l'occupe entièrement et rien ne saurait l'en détourner. Tout obstacle se dressant sur son chemin sera soumis ou anéanti.

❑ **Brian**
Alias le roi Arthur

Brian

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	16	15	16	18	16	16

Points de vie : 19
Armure : 1D10+2, plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	88 %	1D10+1+1D6	75 %
Hache de Bataille	70 %	1D8+2+1D6	60 %

En Bretanne uniquement, Brian utilise Excalibur l'épée démon qui lui rajoute 20 % à son toucher et 3D6 à ses dégâts.
Compétences : Ecouter 50 %, Voir 66 %, Eloquence 55 %, Persuader 70 %, Premiers Soins 50 %, Eviter 60 %, Grimper 50 %, Culbuter 66 %.
Valeurs : bravoure, généreux, obstiné, sens du respect, sens moral.

Brian n'est pas un véritable Breton. Il a été recueilli dans la forêt où il avait été abandonné. Sa famille d'adoption, un bûcheron et son épouse, ont toujours tu son origine et lui même ne la connaît pas. A l'âge de 16 ans, il a été sacré roi des Bretons et pris le nom d'Arthur après avoir réussi à tirer l'épée-démon Excalibur du centre de la Table Ronde. Brian se méfie de Fizzar et ne lui accorde qu'une confiance limitée. La seule chose qu'il souhaite, c'est que son peuple vive en paix et il n'a aucune vue expansionniste. Depuis quelques temps, ses nuits sont troublées par l'apparition d'un bâton couvert de runes. Il cherche à comprendre ce que ses songes signifient mais Fizzar, qui suspecte un élément échappant à son contrôle, le surveille de près. Seule peut être l'intervention d'étrangers au royaume permettrait à Brian de comprendre sa mission : abattre le Chaos qui rampe aux frontières de la Terre. Quoiqu'il en soit le roi Arthur mérite son nom ; Brian est un excellent combattant, très robuste et doté d'un imposant charisme. Si le destin lui prête main forte, il abattra Fizzar, deviendra seigneur de Bretanne et conquierera son indépendance vis à vis de la Normandia lorsque celle-ci déclarera la guerre au royaume de France.

❑ **Asrovak Mikosevaar**
Grand Connétable des Vautours
Valeurs : sadique, tueur psychopathe, tyrannique, caractériel, nihiliste.

Les mots sont impuissants à décrire celui dont la devise est "Mort à la Vie". Il s'agit de l'homme le plus monstrueux qu'ait engendré la folie granbretonne. Son fanatisme s'est manifesté très tôt et il gagna son titre de Grand Connétable durant la campagne de Germanie. C'est sous sa direction que l'ordre des Vautours a atteint la grandeur qu'il possède aujourd'hui. D'origine moscovite, Mikosevaar rappelle Ivan le Terrible qui reste sa référence intellectuelle. D'une cruauté inégalable, il possède à son actif la conduite de plusieurs massacres et son passage est synonime de destruction et de mort. Le Roi Huon pour le remercier de ses loyaux services, lui a laissé la Normandia comme terrain de jeu. Aussi lorsqu'il n'est pas en campagne ou à Londra, il demeure à Rouen dans le dôme princier qu'il a tapissé de peaux humaines. C'est lui le véritable maître du duché et Ziminon n'ose s'opposer à sa volonté. Il y a bien longtemps que Mikosevaar a perdu sa raison et il possède un tempérament passionnel qui le mène aux pires extrémités. Ses festins avec ses officiers sont particulièrement connus à Rouen. On y dépèce vifs des prisonniers pour servir les morceaux encore palpitants aux invités dans des assiettes d'or et de pierreries.

Mikosevaar est un homme vieux, à la barbe et aux cheveux blancs. Ses yeux vitreux traduiraient sa démence s'il ne la prouvait pas déjà dans les faits. Il porte toujours son masque de Vautour très ouvragé. Hanté par l'idée de sa propre mort, il la conjure dans des cérémonies immondes à l'intérieur de sa demeure. Il périra de la main d'Hawkmoon lors de l'attaque de la Kamarg.

Sites Intéressants

Rouen

La capitale de la Normandia, bâtie sur la Seyn, compte un peu moins de 10 000 habitants et est divisée en trois secteurs d'importance inégale. Le premier baptisé par les Rouennais le Labyrinthe, est extérieur à la ville nouvelle et se situe en amont de celle-ci. Il correspond à la cité détruite lors du Tragique Millénaire. Remarquable par les ruines gigantesques qui le forme, le Labyrinthe a été, au fil des siècles, envahi par la végétation. Les tours titanesques complètement effondrées et les carcasses de grands centres industriels complètement désertifiés donnent à l'ensemble un aspect fantomatique. L'atmosphère est emplie d'une odeur de pourriture provenant de la décomposition des débris végétaux. Ce secteur est complètement désert à l'exception de quelques mutants qui s'y terrent. Les débris du Tragique Millénaire ont été pillés depuis longtemps et il n'y reste plus grand chose d'intéressant. Seuls quelques résistants à l'ordre granbreton tiennent des réunions secrètes en ces lieux très dangereux où l'on contracte facilement des maladies mortelles. C'est d'ailleurs pour cette raison que le nouveau Rouen a été bâti à plusieurs kilomètres de ce site dangereux.

Cette ville relativement récente s'est organisée autour de la Cité Interdite, seul vestige du Tragique Millénaire qui a conservé son utilité et ses fonctions. La Cité Interdite est le domaine de l'aristocratie normande depuis toujours. Elle comporte une vingtaine de dômes en béton reliés en surface par des ponts suspendus et sous le sol par de multiples galeries et salles. Certaines d'entre elles contiennent encore des merveilles antérieures au Tragique Millénaire, comme des écrans à cristaux liquides projetant un spectacle de la surface ou des colonnes musicales. Les Toges Noires avaient été chargées de l'entretien de ces appareils en échange de la protection du duc.

Toutefois l'arrivée des Granbretons a bouleversé cette organisation. Les moines se sont enfuis vers leur base du Mont Saint Michel, non sans avoir emporté avec eux plusieurs objets remarquables et après avoir soit détruit, soit bloqué les accès permettant d'atteindre ces merveilles d'un autre âge. Sous les Joaillet, la Cité Interdite était ceinte de remparts et son accès sérieusement contrôlé. Depuis l'occupation de la ville par les Vautours, ceux-ci ont été abattus et chacun s'y rend selon son bon plaisir. C'est généralement là que s'effectuent les séries d'exécutions capitales dont les tristes restes sont exposés sur les dômes à la vue de tous. La cité marchande et le port sont situés juste sur le fleuve. Tous deux sont placés sous le contrôle strict du Sincère Repentir, puis plus tard sous celui des Granbretons.

Les rues sont étroites et sinueuses. La pauvreté relative de la cité malgré un commerce intéressant a généré toute une faune de déshérités. Ces derniers ne sortent qu'à la nuit tombée et s'emparent littéralement du quartier. Il vaut mieux alors éviter de se promener dans les rues car nul ne viendra à votre secours en cas d'agression. Le port en lui-même accueille surtout une flotte commerciale, la marine de guerre normande se trouvant ancrée à Cherb. Sous l'occupation granbretonne, ces lieux sont envahis par les Requins et les Loutres. Rouen est en fait une ville en pleine décomposition. Les règles du Sincère Repentir, la domination granbretonne, l'absence de dirigeant précipitent cette ville sur la pente d'un déclin qui ne sera enrayé qu'avec la libération.

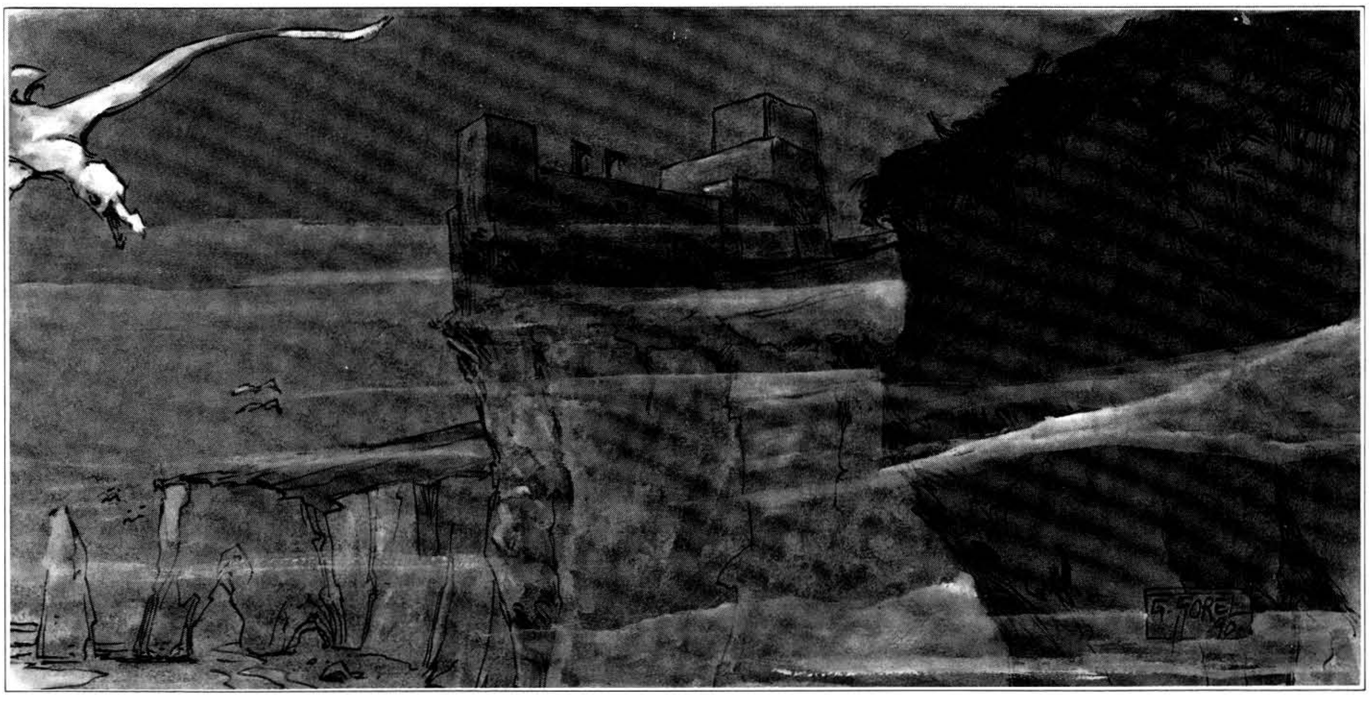
Havr

"Havr, dis-moi, sont ce les brumes des larmes de ceux qui pleurent sur ton sein que l'on voit s'élever chaque matin des murailles qui t'enserrent." C'est ainsi que le poète a défini l'une des villes les plus sinistres de France.

Havr n'est ni plus ni moins qu'une immense forteresse où sont enfermés tous les prisonniers politiques, les adultérins, les criminels de droit commun et autres dans l'attente d'une improbable délivrance. Ces lugubres prisons sont complétées par un port où accostent les navires des marchands d'esclaves.

En effet, les femmes sont systématiquement revendues à ces personnes peu scrupuleuses désirant échanger leur cargaison humaine contre un bon prix dans les ports lointains. On assiste alors sur les places de vente à des scènes déchirantes, les membres de la famille pouvant dans une ultime tentative pour sauver un être cher, essayer de le racheter.

Une tragédie célèbre dans l'Europe entière a d'ailleurs été écrite sur ces pratiques ignobles. On y voit un homme fou d'amour tenter de sauver sa bien-aimée avant de s'embarquer avec elle pour les déserts de Syrie où ils périssent de soif. La fameuse réplique "Seule, perdue, abandonnée en ces terres désolées" est d'ailleurs devenue le mot de passe de la résistance normande. Une population hétéroclite s'est installée autour de Havr. Elle est formée des parents ou amis des prisonniers mais aussi de marchands auxquels les autorités rétrocèdent les effets personnels des détenus.



Kan

La petite principauté de Kan appartient à l'Eglise du Sincère Repentir. Elle vit dans une quasi autarcie, les paysans travaillant sur ces terres assurant la subsistance des religieux. C'est là que se trouvent centralisés toutes les décisions et jugements de l'église. Le père Fabien vit en compagnie de quelques suivants dans un monastère situé au coeur de la cité. Les marchands doivent s'y déclarer ainsi que les produits qu'ils désirent écouler. Une cour de justice réservée aux grands de la noblesse y tient de temps à autre ses assises ; surtout lorsque l'on désire se débarrasser d'un gêneur. Le monastère est protégé par quelques gardes mais la sainte terreur qu'inspire le Sincère Repentir reste encore son meilleur bouclier. Sous l'occupation granbretonne, les autorités ont ouvert à Kan un bureau spécial où sont consignées toutes les dénonciations, transmises ensuite à l'occupant qui se charge de prendre les mesures nécessaires. Bien des opposants à l'idéologie ecclésiastique furent ainsi éliminés.

Cherb

Il s'agit d'un site portuaire exclusivement militaire. La flotte normande y est stationnée en temps de paix. Sous l'occupation granbretonne, celle-ci fut réquisitionnée alors que les navires ennemis utilisèrent le port comme base sur le continent. Autour de ce dernier, une petite cité s'est bâtie afin de subvenir aux besoins des marins, que ce soit d'un point de vue matériel ou plus affectif. C'est également à Cherb que s'est installée une flottille de pêcheurs spécialisée dans la chasse aux goules. Le commerce du cuir de ces mutants aquatiques y est donc important, d'autant que la matière première est abondante dans la région.

Mont Saint Michel

C'est là que les Toges Noires se livrent à leurs exactions, dans le vieux domaine qu'ils ont réaménagé selon leurs besoins. Un vieux réacteur nucléaire alimente le site truffé de mutants et de moines fanatisés. La collection de livres et d'objets antérieurs au Tragique Millénaire que les Toges Noires ont collecté est l'une des plus importantes au monde. Ces trésors sont dissimulés aux regards des ignares et utilisés à des fins obscures pour tous. L'explosion qui détruira le Mont Saint Michel, au moment de la tentative d'invasion granbretonne, provoquera la disparition de ces merveilles mais certainement pas des Toges Noires qui rentreront dans la clandestinité. Pour plus de détails, reportez-vous au Livre du Maître d'Hawkmoon.

Le Désert des Cendres

Cette étendue de sable inhospitalière est la trace de la formidable puissance des armes utilisées dans un conflit aux origines oubliées. Constitué de dunes noires, ondulant jusqu'à perte de vue, un vent glacial y souffle en permanence. L'air est difficilement respirable du fait des particules de poussière ainsi sans cesse transportées. Par instant, des étendues rocheuses rompent l'uniformité du sable. La progression n'y est pas plus facile du fait des vapeurs nocives qui se dégagent de ces endroits. Le Désert des Cendres abrite une race de mutants revêtant l'apparence de cloportes géants : les carniéphages. Ces derniers, malgrès leur aspect insectoïde possèdent une bouche et des yeux humains. De plus, intelligents et très dangereux, ils sortent la nuit pour s'attaquer aux caravanes de mutants en direction du Mont Saint Michel. Pour plus de précision sur les carniéphages, reportez-vous au Livre du Maître d'Hawkmoon.

La Plaine de Fer

Cette plaine entoure complètement le Désert des Cendres. Aucune forme de vie n'y existe et le sol est entièrement recouvert d'une épaisse couche de limaille de fer. Un savant fou, Wixander Tot, y a élu domicile après avoir été banni de Rouen pour ses activités en vue de fabriquer des hommes dotés d'organes artificiels. Complètement dément et entouré d'automates, il se cache dans la plaine dont il contrôle la limaille grâce à une machine de son invention. Pour plus de précisions sur Wixander Tot, reportez vous au Livre du Maître d'Hawkmoon.

Renn

Ces ruines vitrifiées se dressent au milieu du Désert des Cendres. Encore hautement radioactif, cet endroit est soigneusement évité par crainte des maladies qui suivraient une trop longue exposition aux rayons. On raconte qu'un réseau souterrain se trouve sous ces ruines. Il contiendrait certains trésors, mais aussi de nombreux mutants et carniéphages qui se sont adaptés à ces conditions de vie épouvantables.

Mans

Cette cité est surtout un relais pour les caravaniers circulant entre Nante et Rouen. Le commerce y est actif et relativement prospère. Le seigneur du Man prélève d'ailleurs de larges subsides sur cette activité. Un véritable caravansérail a été installé à l'extérieur des murs de la cité et l'on s'y échange activement cuirs, poteries, alimentation et informations diverses sur la situation du duché. C'est également à Mans que les forestiers vendent le bois et les peaux qu'ils ramènent des bois alentours. Mans est également un grand centre de résistance à l'occupation et il n'est pas rare que les marchands s'y chargent de produits prohibés, comme les armes, pour les écouler ensuite secrètement dans tout le duché.

Nante

Seconde ville de Normandia avec 8 000 habitants, Nante est une cité commerçante très active. Son port accueille des navires en provenance de régions bien souvent exotiques. Très riche, à la population hétéroclite, elle bafoue l'autorité normande en entretenant avec le Vieux Royaume des rapports amicaux. Les idées libérales y fleurissent, au grand mécontentement du Sincère Repentir, et elle est dirigée de main de maître par le prince Gérard. Celui-ci est secrètement le chef de la rébellion en Normandia et coordonne les actions parfois audacieuses lancées contre les Granbretons. Ceux-ci, s'ils suspectent quelque chose, évitent de s'en prendre à lui en l'absence de preuves solides. Nante est également le siège d'une confrérie particulière "les Aventuriers de l'Amarekh". Cette association secrète organise des expéditions vers ce continent oublié à partir de Nazair. Leur action est inconnue des Granbretons et les voyageurs qui embarquent partent pour ne jamais revenir. Les écrits interdits circulent largement en sous-main à Nante mais il ne faut pas se leurrer : toute participation reconnue à des activités proscrites est aussi sévèrement réprimée que dans le reste de la Normandia. C'est également de Nante que partent les croisades vers la Bretanne.

Nazair

Il s'agit de ruines du Tragique Millénaire complètement inhabitées. Les Aventuriers de l'Amarekh en ont fait leur base de lancement pour leurs périlleuses expéditions. C'est là, dans une petite crique perdue dans les décombres que les volontaires s'embarquent à bord de coquilles de noix tout juste rafistolées. Le site est dangereux du fait de la présence de goules des mers. Toutefois, ces explorateurs ne se découragent pas et il est indubitable que certains d'entre eux ont atteint leur but. A côté du mini-port qu'ils ont restauré après plusieurs années de labeur secret, ils ont installé une cache située dans l'ancienne capitainerie et y ont dissimulé tous les documents qu'ils ont pu trouver sur leur lointain but et notamment plusieurs cartes. Le reste de la cité est envahi de végétation et totalement abandonné. De plus, la proximité de la forêt bretonne et de ses dangers éloigne les indiscrets.

La Forêt Bretonne

Redoutée de tous les Normands, la forêt bretonne recèle de nombreux mystères. Particulièrement dense et obscure, composée en majorité d'arbres centenaires, le sol est couvert d'une épaisse couche d'humus qui assourdit tous les sons, renforçant l'atmosphère lourde de menaces. Les quelques téméraires qui s'y sont aventurés ont soit disparus, soit en sont revenus fous, bredouillant des paroles incohérentes sur les monstres qui y vivent. En fait deux raisons font de la forêt bretonne un lieu aussi original. Pour commencer la majorité des essences qui y poussent sont mutantes. Certaines sont inoffensives,

revêtant tout au plus un aspect étrange ; d'autres, extrêmement dangereuses, comme les terribles chênes anthropophages qui saisissent leurs victimes au passage avant de les digérer dans leur tronc. De plus, le Chaos a pris pied dans cette partie de la terre par un trou situé entre les mondes d'Hawkmoon et de Stormbringer. Ce passage se trouve dans les collines, au milieu de la forêt. Les deux sorciers melnibonéens, qui se sont emparés des lieux, en ont profité pour peupler, au fil des ans, la forêt de créatures monstrueuses, et ceci afin de s'assurer une relative tranquillité. Ces pratiques intempestives ont d'ailleurs attiré l'attention du Bâton Runique car elles provoquent, à la longue, un affaiblissement généralisé de la réalité présente en ces lieux. Par exemple, le temps s'y écoule un peu moins vite. A peu près 10 000 Bretons vivent dans la forêt, la moitié d'entre eux étant installée dans Brst et sa région. Le reste est regroupé en petits villages situés dans les rares clairières. Les Bretons vivent dans une société calquée sur l'ancienne civilisation celte. Leurs huttes sont organisées en cercle autour de la demeure du chef de village. Ils pratiquent la chasse et quelques cultures. Leur crainte de la forêt est très limitée. En effet, Merlin leur a remis une amulette qui les protège des attaques des monstres. Celle-ci porte huit flèches émanant d'un point central. Ainsi les condamnés à mort sont simplement chassés dans la forêt sans leur amulette. Les Bretons sont également d'excellents guerriers du fait de leur habitude à vivre dans un milieu hostile. Leurs attaques sur les étrangers pénétrant dans leur domaine sont d'une redoutable sauvagerie. Les collines situées au centre de la forêt sont taboues et nul n'ose y pénétrer. On raconte qu'un dragon y dort ; c'est en fait un gardien de Fizzar chargé de défendre le passage entre les deux univers. On comprendra maintenant facilement pourquoi les croisades normandes se sont toujours soldées par des échecs retentissants.

Brst

Installé sur un pic dressé dans l'océan, c'est là que résident le roi Arthur et sa cour. Cette forteresse, reliée à la terre ferme par un pont, abrite également la Table Ronde sur laquelle est gravé le symbole du Chaos, ainsi que tous les chevaliers qui la servent. Merlin vit dans une haute tour, édifiée par magie, un peu à l'extérieur de la cité. C'est là qu'il surveille la bonne évolution de ses plans, sur lesquels l'actuel roi Arthur se pose de plus en plus de questions. Brst contient environ 300 chevaliers, tous des guerriers avertis et fanatisés, le reste de la population assure les besoins de la cour et les cultures sont vastes.

A la mort d'"Arthur", l'épée Excalibur est plantée dans la Table Ronde. Seul le Breton qui parviendra à l'en retirer pourra être sacré roi.

Avalon

Cette île n'est habitée que par Arinial et ses créations. Elle s'est installée à Quimp, ville submergée par les eaux d'un lac. Après avoir découvert la cité engloutie, elle a décidé d'y dresser ses quartiers, à l'instar d'une des fées dont elle a découvert l'histoire. Ses talents en sorcellerie lui ont permis de s'adapter à cette vie aquatique et elle a bâti un véritable petit paradis à la place des ruines englouties de l'ancienne ville. Le reste de l'île est envahi par la végétation et les créatures bizarres qu'a invoqué Arinial. La majorité d'entre elles s'apparente à des espèces de gnomes pleins d'"humour".



Histoire de la Normandia

L'histoire récente du duché de Normandia est particulièrement chaotique et marquée par de fréquents changements de dirigeants, empêchant toute unification surtout après l'anéantissement de la dynastie Joaillet. De plus, l'Eglise du Sincère Repentir y tient un rôle plus important que dans le reste de la France.

En 5010, lorsque la duchesse de Belletour proposa son bâtard comme roi de France, Arden Tranchecoeur, gouverneur de la Normandia et de la Picardia, repoussa la proposition de l'intrigante. En effet, la puissance du duché était très importante à l'époque et Arden pensa qu'il lui serait aisé de manipuler un roi étranger, Raskowitch, qui de toute façon aurait besoin de son appui militaire pour espérer régner. Malheureusement des manifestations de colère commencèrent à éclater en Normandia où le Sincère Repentir avait installé ses bases. Celles-ci prenaient l'apparence de campagnes de "pacification" entre seigneurs et provoquèrent un affaiblissement de la position politique d'Arden Tranchecoeur.

C'est en 5015, date charnière dans l'histoire de la Normandia que le Sincère Repentir prit quasiment une place gouvernante dans le duché. Au printemps de cette année, les armées de Raskowitch, soutenues par Arden Tranchecoeur, étaient au plus bas après leur défaite d'Oléan. Elles se renforcaient lentement en Normandia lorsqu'un émissaire du Sincère Repentir vint lui annoncer que Raysondon III, empereur d'Espanya, s'alliait au prétendant du trône de France et le soutiendrait. L'armée du bâtard fut renforcée par des tercios espanyens et remporta une écrasante victoire à Nante. Cet événement marqua de façon terrible la Normandia qui avait l'habitude des victoires faciles. Les partisans du Sincère Repentir exploitèrent ce traumatisme, dénonçant la foi de Tranchecoeur converti au culte du Vrai Dieu. L'hérésie du seigneur de la Picardia et de Normandia avait détourné dieu de ses armées. Seul le parti du Sincère Repentir pouvait l'emporter; ce qui fut le cas à Nante.

En 5016, la bulle dite "Delendiamo Heretiquii" promulguée à Kan lança une vaste campagne d'extermination des partisans du Vrai Dieu en Normandia. D'épouvantables massacres eurent lieu et le Sincère Repentir instaura sa puissance face au duc. Celui-ci dont les caisses étaient vides et le pouvoir à deux doigts d'être renversé, ne put rien faire, ayant perdu énormément de troupes dans la guerre de succession. Arden Tranchecoeur, après l'intronisation d'Alex, se sépara du royaume de France et se réfugia dans ses terres, essayant tant bien que mal d'arrêter les émeutes. A contre-coeur, il traita avec le Sincère Repentir, espérant plus tard pouvoir dénoncer ces accords. En 5024, le duc Ancelau, qui avait trahi Alex 1er, demanda l'asile à Arden Tranchecoeur. Celui-ci, perdu dans ses guerres intestines, accepta, espérant ainsi se placer au dessus de la mêlée en montrant sa mansuétude à l'encontre d'un de ses plus vieux ennemis.

Pendant ce temps, le Sincère Repentir avait infiltré tous les organes dirigeants. Le duc de Normandia, désespéré et acculé, dénonça ses accords, prit position pour le Vrai Dieu et décida de lancer une vaste campagne contre l'église, soutenant qu'elle était à l'origine du déclin de sa contrée. Malheureusement, les seigneurs de Picardia menacés par une rebellion du peuple menée par le Vrai Dieu prirent peur. Si leur seigneur prenait la position de leurs paysans le pire était à craindre. Aussi ils poussèrent Ancelau à assassiner Arden, devenu son meilleur ami. Troublé par les arguments des conspirateurs, son existence menacée, Ancelau s'exécuta. Les commanditaires le firent décapiter par la suite afin de le faire taire à jamais. Lorsque Mark, prince de la dynastie des Joaillet, succéda à Arden, il comprit vite qu'il ne pourrait obtenir une paix durable qu'en adoptant la foi du Sincère Repentir. Il conclut un pacte avec l'église et se convertit. La Normandia devait finalement connaître une paix précaire sans cesse remise en cause par les féaux des Joaillet.

Suite à l'assassinat, les barons de Picardia choisirent l'indépendance et élirent parmi leur rang le conte de Picardia.

La conquête granbretonne

Récemment, une tentative de prise de pouvoir par Ziminon, manqua de réussir et seule l'intervention du comte Airain sauva le duché d'une nouvelle guerre. Déchirée par ses contradictions internes, af-

faiblie par les intrigues et la prépondérance de l'église, la Normandia devait constituer une proie facile pour les Granbretons. Ziminon en exil fut contacté par les émissaires du Ténébreux Empire qui attisèrent sa haine pour Joaillet. Le traître prêta main forte aux hordes granbretonnes lorsqu'elles déferlèrent sur la Normandia. Le duché, affaibli et sans véritable armée, fut écrasé et ses dirigeants exterminés.

L'occupation granbretonne

Asrovak Mikosevaar se livra aux pires exactions dans les terres autrefois douces et fertiles de Normandia. La population ne résista pas à ce nouveau bouleversement qui empilait l'horreur sur la tête de l'horreur. L'occupation qui devait durer cinq ans se distingua par les dépravations et les massacres auxquels les Granbretons se livrèrent. Toutefois, la population lassée devait, peu à peu, se ressaisir et se réunir autour du prince Gérard. De plus, la Granbretanne, qui avait besoin d'une base forte, permit à l'armée de Normandia de se reconstituer, comptant sur leur allié Ziminon, nommé duc.

La libération

Lorsque l'Empire sombra dans la débâcle, les seigneurs de Normandia, réunis contre l'occupant taillèrent en pièces l'armée en déroute et abattirent Ziminon. L'église se tint éloignée du conflit, ayant d'ailleurs fort peu souffert de l'occupation. Elle se prononça pour la nomination de la comtesse Léna de Rouen sur le trône de Normandia. Cela entraîna une nouvelle guerre civile. Finalement, Léna s'enfuit laissant sa place à Gérard. Celui-ci ne réussit pas la réunification de son pays déchiré dans ses querelles politiques et religieuses. Lorsque l'héritier du trône de France apparut et demanda à la Normandia de se soumettre, la guerre était une nouvelle fois inévitable.

Voyager en Normandia

Dans un pays aussi divisé et incertain, les voyages se transforment en périlleuses expéditions. Si les routes restent à peu près sûres, elles n'en sont pas pour autant à l'abri des attaques épisodiques de brigands, de rebelles à un groupe quelconque ou de pauvres affamés. Sorti des principaux axes de communication qui se trouvent tous à l'est du duché, les déplacements deviennent incertains. Du fait de l'église et de la paranoïa des populations, on peut difficilement trouver refuge une fois la nuit tombée. Des contrôles sont effectués par les gardes des différents seigneurs et il n'est pas rare d'être plusieurs fois arrêté et interrogé dans un seul voyage. Il vaut toujours mieux alors avoir une bourse bien pleine pour verser quelques subsides aux gardes tous corrompus. La forêt bretonne et ses alentours sont soigneusement évités et l'on ne s'y rend sous aucun prétexte, à moins d'être suicidaire. Hormis les ports de Rouen et Nante, la navigation fluviale est pauvre et nul ne prend jamais d'étrangers à bord.

Aventures en Normandia

- Les personnages sont hantés par un rêve. Ils y voient un jeune homme tirant une épée d'une table ronde. Ils aperçoivent ensuite un dragon gardant une caverne d'où émergent d'ignobles créatures. Il s'agit bien sûr d'"Arthur" et du dragon de Merlin. Après enquête les personnages doivent se rendre en Bretanne. Là, Merlin leur fera croire que Morgane est la responsable de la situation et leur expliquera à sa façon les songes qu'ils ont faits. S'ils survivent à la forêt et aux intrigues de Merlin, les personnages devront libérer Brian de sa domination et si possible fermer le trou du multivers.

- Un jeune homme vient supplier les aventuriers. Sa belle est prisonnière à Havr. Elle a trompé son vieil époux gâteux pour le suivre mais a été capturée. L'infortuné amant n'a pas de quoi payer son rachat et une expédition doit donc être montée avant le départ en esclavage de la jeune fille. En fait l'amoureux transi est le fils d'un seigneur local. Il paiera les aventuriers avec un objet volé à son père une fois la mission accomplie. Le jeune homme taira ce détail et prendra la fuite avec sa belle, laissant les personnages s'expliquer avec les autorités qui les accuseront de vol s'ils se font pincer.

- Un marchand qui assiste les résistants confie aux aventuriers un stock d'armes à livrer à Nante. Pas de chance, les Granbretons suspectent l'homme de trafic. Ils tombent sur le convoi conduit par les aventuriers...

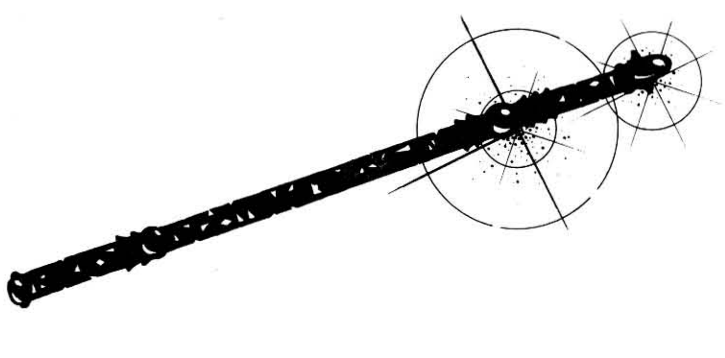
- Les goules des mers ont coulé un petit bateau qui transportait des papiers capitaux pour les Aventuriers de l'Amarekh. Il faut plonger fouiller les décombres par quinze mètres de fond en comptant sur les goules...

- La flotte granbretonne est stationnée à Cherb. Il semblerait qu'une intense activité y règne et qu'une attaque en masse se prépare. Il convient de s'emparer des plans de guerre granbretons su le vaisseau amiral.

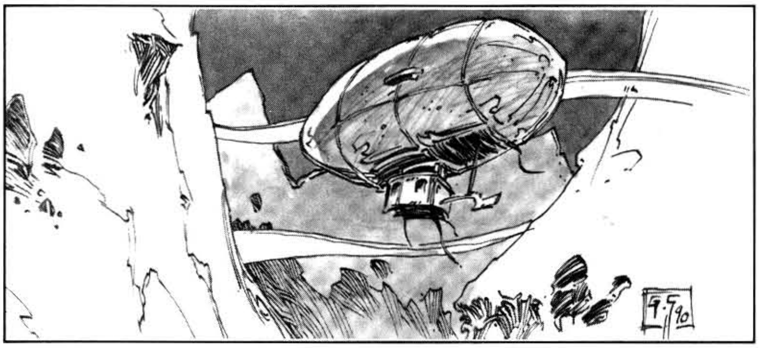
- Le père Fabien a cru comprendre que Gérard de Nante menait la rébellion et qu'il serait un bâtard de Joaillet. Il veut sa tête et Ziminon est d'accord. Il faut tirer Gérard des prisons de Kan et le mettre à l'abri. Néanmoins, Fabien a lancé un avertissement. Si on lui retirait Gérard, il frapperait le coupable. Le tout c'est de lui faire croire que le mystérieux sauvetage a été effectué par des Granbretons, le duc... tout SAUF la résistance.

- Les évolutionnistes sont parvenus à fabriquer un guerrier mutant d'une redoutable efficacité. Celui-ci doit être remis en cadeau à Ziminon. Il faut éliminer cet être et surtout débusquer les évolutionnistes.

- Les personnages sont malheureusement pris à parti dans une bagarre. Poursuivis, ils doivent fuir vers le Labyrinthe, seul lieu où ils pourront disparaître et être tranquilles...



La Gascoigne



Description Géographique

Les grandes montagnes de Pyrain occupent tout le sud du duché de Gascoigne. Les collines de Lannezan et d'Arège, couvertes d'une forêt dense et difficilement pénétrable, forment une autre contrée sauvage. L'essentiel des habitants du duché demeure dans la plaine ondulée formée par la boucle de la Goronne et sur la côte du Golfe des Crânes.

La côte ouest formée de marais salants est totalement déserte.

Population

Population de Gascoigne	
Humains	
Français	900 000
Spanyars	50 000
Mutants	
Goule des mers	5 000
Survivants	3 000

L'essentiel de la population se compose de fermiers et de forestiers, les cités peu nombreuses regroupent peu d'habitants. Les comtés d'Armgnac et de Neusoi forment le coeur du duché. Ses autres parties sont quasiment désertes.

Les Spanyars présents sont pour la plupart des soldats, des administrateurs, des marchands, des juges accompagnés de leur famille. Ils résident essentiellement à Uztriz, Ayes et à la forteresse Ferdan. La cohabitation entre Français et Spanyars est particulièrement mauvaise.

Les goules des mers infestent la côte ouest. Leur présence liée aux marais insalubres a toujours interdit la colonisation de cette frange. Les goules sont organisées en petits clans d'à peine dix ou vingt membres et sortent rarement des marécages.

Les survivants occupent toutes les ruines du Tragique Millénaire en Gascoigne. Chassés dans les ruines de Toulouz, ils se terrent dans les caves le jour et sortent la nuit. Par contre dans les vestiges abandonnés près de la forêt d'Uztriz ou de la forteresse Ferdan ils n'hésitent pas à attaquer de jour les "visiteurs", même si ceux-ci sont en groupe et armés.

Les gens de Gascoigne parlent français avec un fort accent du terroir, ils se refusent à parler spanyar par esprit de révolte.

Les naissances mutantes en Gascoigne sont assez fortes, une pour cinquante. Traditionnellement, ces enfants frappés du mal ancien sont tolérés. La plupart du temps, ils partent dans les collines comme forestiers ou s'exilent dans les Hautes Terres.

Organisation Politique

Depuis le couronnement d'Alex Ier, fils bâtard du dernier Abelain, la Gascoigne est tombée dans le giron spanyar. Raysondon III, roi d'Espanya y a placé un aventurier Deïs Maquin. Aujourd'hui, son descendant légitime, Marcos Maquin dirige toujours la Gascoigne.

Celle-ci est organisée tel un état féodal avec le duc à son sommet et ses féaux, comtes, barons, chevaliers, sous ses ordres. Cependant l'Espanya a greffé sur cette structure sa propre organisation : gouverneurs, généraux, juges, collecteurs d'impôts...

Aujourd'hui la noblesse de Gascoigne a quasiment perdu tous ses

Table d'Evénements en Gascoigne

Evénements Communs

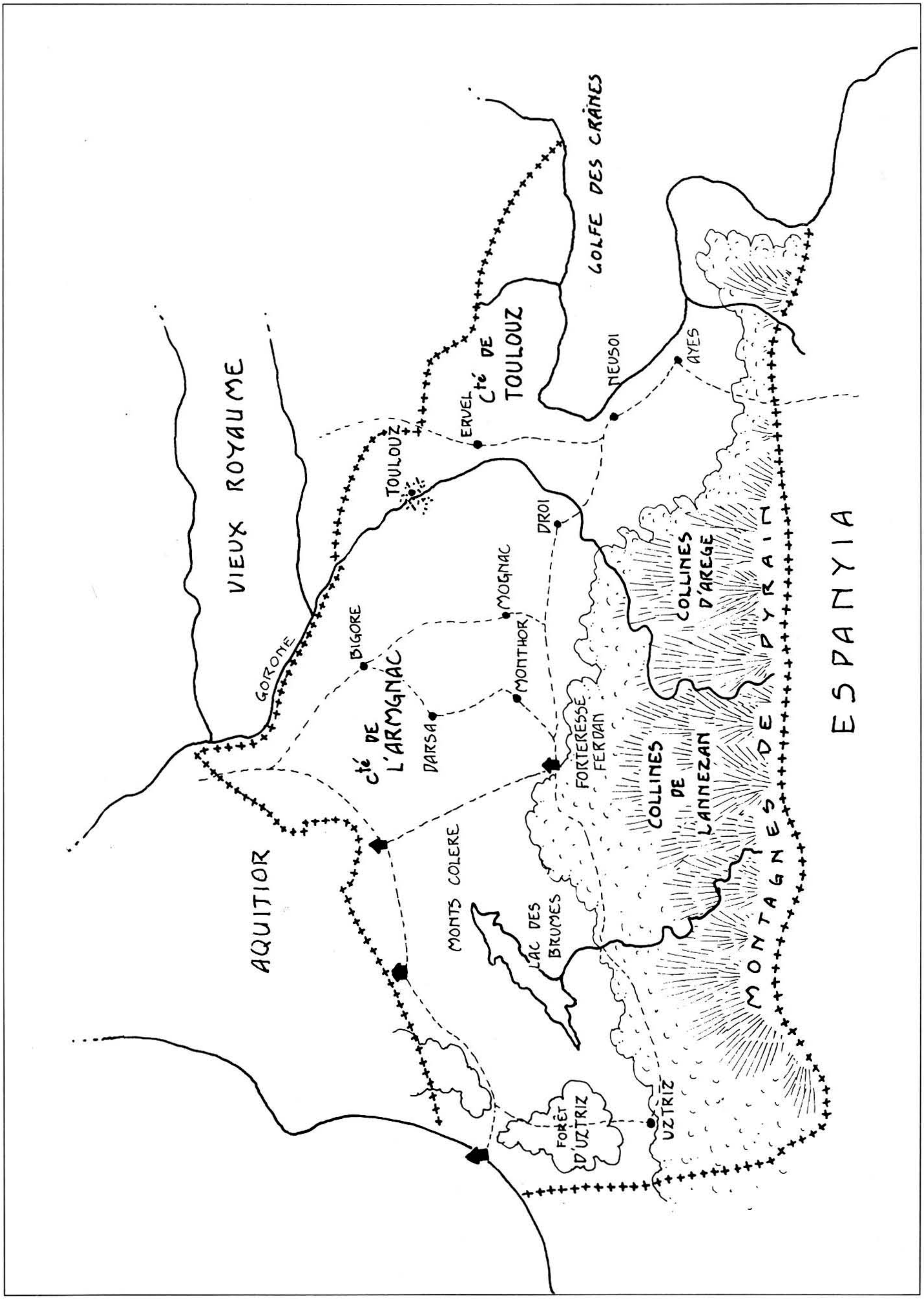
- Un collecteur d'impôts spanyar, entouré d'une solide escorte, arrive dans la contrée. La population s'agite, chacun cache ses biens.
- Des missionnaires de l'Eglise du Sincère Repentir s'installent dans la contrée pour quelques semaines. Ils viennent pour démasquer les hérétiques et assurer la foi des "fidèles".

Evénements Rares

- Les hommes des collines ont tendu une embuscade aux Spanyars. Ceux-ci quadrillent la région et interrogent les habitants à la recherche de complices.
- Un duel a vu la mort d'un jeune audacieux. Les gardes du gouverneur recherchent son adversaire afin de l'exécuter. Une prime de 1000 A est offerte pour sa dénonciation.
- Une tornade venue de l'océan atlantique s'abat sur le pays. Plusieurs jours durant tous les habitants se terrent dans leur demeure.

Evénements Exceptionnels

- Des paysans de plusieurs villages ainsi que la basse noblesse se révoltent contre le gouverneur spanyar. Aussitôt les dovaques sont dépêchés afin de mâter la jacquerie.
- L'Evek de Neusoi organise un grand autodafé, des dizaines "d'hérétiques" seront brûlés sur la grande place de Neusoi.
- Les pirates de Tunis organisent un raid dans le Golfe des Crânes. Des villages sont pillés et les habitants enlevés.


VIEUX ROYAUME
AQUITIOR
ESPANYIA
GOLFE DES CRÂMES
Cté DE TOULOUZ
Cté DE L'ARMGNAC
TOULOUZ
ERVEL
NEUSOI
AYES
DROI
MOGNAC
MONTHOR
BIGORE
DARSA
GORONE
FORTERESSE FERDAN
MONTS COLERE
LAC DES BRUMES
FORÊT D'UZTRIZ
UZTRIZ
COLLINES D'AREGE
COLLINES DE L'ANNEZAN
MONTAGNES DE PYRAIN

pouvoirs : lever une armée, exercer la justice, collecter les taxes... Toutes ces fonctions sont désormais détenues par l'administration d'Espanya. En fait, celle-ci contrôle vraiment le pays. Les nobles ne sont plus que des riches destinés à être accablés d'impôts et les habitants, une populace à mâter.

La plupart de la noblesse, ruinée par les Spanyars, grogne avec les paysans et les artisans accablés de taxes. Cependant les tercios ont jusqu'alors écrasé les jacqueries. Seuls les forestiers connaissent une certaine tranquillité, les Spanyars n'apprécient guère de rentrer dans la forêt.

Sectes Présentes

Le culte de l'église du Sincère Repentir est puissamment implanté en Armgnac et Neusoi. Chaque village possède son temple d'expiation et de nombreux purificateurs voyagent dans la région. Cette présence ne rencontre pas un grand succès auprès de la population. La plupart des gens adore toujours en secret le Vrai Dieu. Ce culte demeure le plus répandu en Gascoigne.

La guilde du commerce comprend nombre de dépôts et d'auberges en Gascoigne. En effet, les seules routes reliant la riche Espanya à l'Europe traversent ce duché. La guilde est grandement favorable à la présence de l'Espanya en Gascoigne. Celle-ci fait régner l'ordre ce qui n'est pas pour déplaire aux marchands. La guilde ne compte pas de comptoir en Gascoigne, les marchandises ne font que transiter. Les Evolutionnistes sont implantés secrètement en Gascoigne. L'essentiel de leur activité consiste dans l'achat d'esclaves vendus par les Spanyars. La plupart de ces malheureux sont le plus souvent des habitants de Gascoigne incapables de payer leurs taxes et vendus par les collecteurs d'impôts.

Les Evolutionnistes se procurent aussi des captifs par le biais des voleurs de Toulouz.

Une grande bande de voleurs, la compagnie de Sans Oreille, couvre tous les vols, brigandages, enlèvements organisés en Gascoigne. Réfugiés dans les ruines de Toulouz, nul n'a réussi à les débusquer.

Les Egalitaires se développent de plus en plus en Gascoigne, des cercles existent à Neusoi, Toulouz, Bigare, Uztriz, Ayes. Devant les tercios, ceux-ci se contentent de propager leurs idées. Les campagnes demeurent insensibles à ces nostalgiques du Tragique Millénaire.

Comme partout ailleurs les sociétés d'artisans verrouillent leurs secteurs. Certaines rivalités existent avec des artisans venus d'Espanya s'installer en Gascoigne.

Sciences et Savoirs

Les érudits comme les scientifiques n'ont pas bonne presse en Gascoigne. La zone contagieuse autour de Toulouz, le Lac des Brumes et les armes technologiques des Spanyars sont de bonnes raisons qui nourrissent la méfiance.

Traditionnellement les scientifiques étaient regardés avec suspicion, mais depuis l'arrivée en force de l'église du Sincère Repentir, celle-ci a organisé une véritable "police scientifique". Cette organisation religieuse traque les détenteurs du savoir ancien et juge ceux qui se livrent à des pratiques dangereuses, en d'autres termes tous ceux qui s'intéressent de près ou de loin aux connaissances du passé.

Cette police ecclésiastique compte une centaine de membres en Gascoigne : purificateurs, enquêteurs, juges, greffiers, gardes, bourreaux... Cette organisation est totalement indépendante, même le gouverneur ou l'Evek ne peuvent infléchir ses décisions. Elle doit rendre compte de ses activités uniquement au Prince Kardinal de Madreid qui chapeaute en Espanya cette police.

Son principal outil demeure la délation. Bien que jugée monstrueuse parce que venant d'Espanya, ses primes de 5000A provoquent la convoitise de nombreuses personnes.

Une délation entraîne l'arrestation du supposé scientifique. Cependant un véritable procès est ensuite organisé. Si aucune preuve manifeste n'existe, la personne est aussitôt relâchée et le délateur fouetté en place publique. Si des preuves démontrent que l'accusé s'est livré à des recherches interdites, ses livres et équipements sont détruits. Quant à lui, s'il renonce à jamais et reconnaît sa faute, l'église du Sincère Repentir le relâche. Seuls ceux qui refusent de reconnaître leur erreur, récidivent ou ont provoqué la mort ou la mutation d'êtres humains sont emprisonnés à vie dans la Tour des Lamentations à Madreid.

L'Armée

L'armée traditionnelle du duché de Gascoigne fut dissoute lors de son "indépendance". Depuis lors des soldats spanyars assurent sa défense. Le contingent présent en Gascoigne rassemble plus de 30 000 hommes, pour la plupart des troupes aguerries et bien armées.

Huit tercios forment l'essentiel de cette armée. Chacun d'eux regroupe huit canons feux et 3 000 fantassins, la moitié armée de lances feu, l'autre de piques, hallebardes, épées à deux mains. Les lanciers portent des demi-plaques, les autres des armures de plaques. Cette infanterie remarquablement disciplinée assure la défense de l'empire spanyar dans la Mer du Milieu.

La seule cavalerie régulière compte 2 000 arbalétriers montés. Vêtus de cuir, montés sur des chevaux nerveux, ce sont eux qui doivent assurer l'ordre en Gascoigne. Finalement, le gouverneur a encore à sa disposition 4000 dovaques. Ces redoutables cavaliers sont originaires de Turkia, plus précisément des tribus guerrières des Hauts Plateaux. L'Espanya en recrute couramment, et les utilise pour harceler les arrières de leurs ennemis. En Gascoigne, leur rôle consiste à terroriser la population, réprimer les jacqueries et lutter contre les insoumis réfugiés dans les collines boisées du sud. Leur crâne rasé, les scarifications mutilant leur visage et les têtes momifiées de leurs ennemis vaincus accrochées à leur selle suffisent à terroriser la population. Leur sauvagerie et leur bravoure suffisent aussi à réprimer les jacqueries. Par contre leur talent d'équitation ne leur sert à rien dans les bois où ils ont connu plusieurs défaites cinglantes face aux insoumis.

Enfin le gouverneur peut compter sur deux dirigeables de guerre. Depuis peu, ceux-ci répandent sur les sites supposés des insoumis dans les collines des gaz toxiques.

L'armée précédente du duché de Gascoigne n'est pas entièrement dissoute. Les milices des cités se sont vues confisquer leurs armes et armures, les mercenaires ont été congédiés, les hommes d'armes des nobles ont été bannis. Seules demeurent les compagnies de frondeurs et d'archers recrutés parmi les forestiers. Les nobles refusant la domination de l'Espanya les ont retrouvés dans les collines, ainsi que nombre d'hommes d'armes, de mercenaires, de paysans et de citadins. Tous ceux-ci forment une troupe disparate de 10 000 hommes habiles dans l'embuscade mais ne sachant pas manoeuvrer. Leur équipement consiste en armures de cuir, armes de jet diverses et épées courtes ou hachettes.

❑ **Tercios**

Les tercios forment la meilleure infanterie d'Europe, après les ordres granbretons. Ces soldats sont exceptionnellement braves et disciplinés. Leurs armures présentent des décorations de grande valeur : germes incrustés, feuilles d'or ou d'argent plaquées sur les casques ou les cuirasses, chaînes en or tenant les fourreaux des armes...

Lancier

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	15	12	10	13	14	11

Points de Vie : 15

Armure : 1D8-1, demi plaque

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance feu	60%	5D6	-
Epée longue	50%	1D10+1+1D6	50%

Compétence : Premiers Soins 40%, Voir 70%, Eviter 30%, Sauter 30%

Bretteur

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	16	12	10	13	12	11

Points de Vie : 16

Armure : 1D10+2, plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée à 2 mains	70%	2D8+1D6	70%
Marteau de guerre	50%	1D6+3+1D6	50%

Compétences : Premiers Soins 40%, Eviter 50%

Officier

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	11	12	13	14	13	12

Points de Vie : 14

Armure : 1D10+2 plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	80%	1D10+1+1D6	80%
Bouclier	50%	1D4+1D6	70%

Compétences : Premiers Soins 50%, Lire, Ecrire le Spanyar 80%, Eloquence 60%, Mémoriser 30%, Voir 60%, Equitation 70%.

❑ **Les Dovaques**

Les dovaques affectionnent la cruauté avant le combat, ils prennent systématiquement la fuite devant un ennemi égal en nombre. Ils se battent toujours à cheval, jamais à pied. Ils portent habituellement des vêtements bariolés.

Dovaque

Guerrier, Turkia

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	15	9	11	12	16	7

Points de Vie : 15

Armure : 1D6-1, cuir

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Arc	60%	1D8+1	-
Sabre	50%	1D8+1	50%
Dague	30%	1D4+2	30%

Compétences : Equitation 80%, Pister 50%, Voir 50%, Culbuter 40%.

❑ **Les Arbalétriers Montés**

Les arbalétriers montés sont certainement la troupe la moins fiable en Gascoigne. En de multiples occasions, ils ont déjà fait la preuve de leur lâcheté.

Arbalétrier Monté

Guerrier, Espanya

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	13	10	9	11	10	10

Points de Vie : 13

Armure : 1D6-1, cuir

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Arbalète	40%	3D6	-
Masse	30%	1D8	30%

Compétences : Equitation 40%, Pister 30%

❑ **Dirigeable de Guerre**

Les dirigeables de guerre sont de grands ballons, longs de plus de cent mètres, propulsés par une hélice et portant plusieurs nacelles armées de canons feux et de bombes.

Les dirigeables représentent une arme imparable pour des troupes au sol, mais ils sont très vulnérables face à des ornithoptères. Leurs manoeuvres lentes ne leur laissent aucun espoir.

Chaque dirigeable en plus de son équipage de cinquante hommes peut transporter une centaine de passagers.

Personnalités

❑ **Garcia del Monter**

Gouverneur du duché de Gascoigne

Valeurs : machiavélique, couard, culte de l'argent, ambitieux, réputation.

Garcia del Monter, petit noble d'Espanya, a gravi les échelons de l'administration impériale et occupe ce poste depuis une décennie. Normalement, d'après la charte conférée par l'Espanya à la Gascoigne le rôle du gouverneur consiste simplement à assister le duc. Mais depuis la mise en place de ce système, le duc est une simple marionnette entre les mains du gouverneur !

Celui-ci détient véritablement tous les pouvoirs. Grand, maigre, un collier de barbe rousse entourant son visage de bête de proie, son physique nerveux trahit son âme. Vêtu de velours noir, vivant dans l'austérité, dévot jusqu'au ridicule, les habitants de Gascoigne l'ont surnommé l'araignée noire en raison de ses complots.

Son principal but consiste à supprimer le duc Marcos Maquin et à briser les insoumis réfugiés dans la forêt. Del Monter pratique aussi une politique de rapprochement avec les Armgnac. Il a d'ailleurs épousé l'une des leurs. Garcia constitue sa fortune grâce aux taxes et impôts destinés à la couronne. En fait, toutes ces taxes sont majorées et il prélève l'excès. Cette "indélicatesse" est inconnue de l'administration de Madreid. Les quelques émissaires envoyés ont rapidement été corrompus ou victimes des "insoumis"...

Fait prisonnier lors de l'invasion granbretonne, del Monter acceptera leur offre de collaboration et deviendra connétable des Vautours et régent des Marches d'Espanya sur l'autre versant des Monts de Pyrain.

❑ **Alonz, comte de Kordou**

Maréchal d'Empire

Valeurs : obstiné, xénophobe, sens du respect, honneur, bravoure.

Alonz comte de Kordou dirige les armées d'Espanya en Gascoigne. Agé de soixante ans, Alonz a connu toutes les campagnes et victoires de son pays depuis plus de quarante ans. Couvert de gloire, le vieux soldat s'est vu banni de la cour de Madreid pour ses propos contre la corruption de l'administration. Inquiété par les conquêtes granbretonnes, Alonz ne cesse d'entraîner ses troupes et de fortifier la Gascoigne en vue de l'invasion future. Les insoumis à ses yeux sont un danger mineur méritant seulement l'attention des dovaques. Alonz déteste del Monter, qu'il juge arriviste et incompétent. Les efforts du comte de Kordou seront vains et le vieil homme mourra avec ses derniers Tercios à la bataille de Mognac.

❑ **Del Fuente**

Intendant général des impôts

Valeurs : cupide, rusé, sens du respect, obéissant, sens moral.

Del Fuente est la parfaite caricature de l'administration d'Espanya : servile, incompétent, flatteur envers ses supérieurs, arrogant envers les faibles. Del Fuente participe aux bénéfices de del Monter réalisés sur les impôts.

Son plus grand plaisir consiste à voir les nobles de Gascoigne lui apporter leurs impôts. A contrecoeur, suivant son maître, del Fuente rentrera dans la légion des Vautours lors de l'invasion.

❑ **Mangold, Evek de Neusoi**

Valeurs : tyrannique, cupide, rusé, ambitieux, caractériel.

L'Evek Mangold représente parfaitement l'hypocrisie des dirigeants de l'Eglise du Sincère Repentir. Sa devise pourrait être "faites ce que je dis, mais pas ce que je fais..." Son train de vie est celui d'un prince, ses concubines se comptent par dizaines et ses méfaits par centaines.

L'Evek utilise la chasse aux hérétiques pour s'enrichir. Bizarrement, nombre des accusés possèdent des terres, des richesses qui aboutissent après leur procès dans les coffres de Mangold. Mangold représente un adversaire dangereux. Même les autres Spanyars le craignent. Il peut en effet accuser quiconque d'hérésie et l'amener devant un tribunal religieux qui lui est tout dévoué...

Mangold a acquis le titre d'Evek par ses origines nobles et d'habiles intrigues. Il ignore et se moque totalement des croyances de son église.

Mangold périra lors du sac de son palais par les Granbretons.

❏ **La Cagoule**
Bourreau principal de Gascoigne

La Cagoule

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	17	15	13	14	16	13

Points de Vie : 20
Armure : 2D6-1, cuir de qualité

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache 2 M.	93%	3D6+1D6	95%
Dague	71%	1D4+2+1D6	70%

Compétences : Ecouter 60%, Eviter 40%, Torturer 90%.
Valeurs : sans sentiment, indépendant, sens moral, réputation, bravoure

La Cagoule est le surnom donné au premier bourreau de Gascoigne. Nul ne l'a jamais vu démasqué et nul n'a déjà entendu sa voix. Le mystère sur son identité demeure complet. Les insoumis lui ont tendu plusieurs embuscades mais il s'en est toujours échappé. Apparemment il ne possède ni ami, ni famille.

❏ **Arouan Zeda**
Inquisiteur de Gascoigne
Valeurs : obstiné, sans sentiment, succès, réputation, sens moral.

Arouan Zeda a la responsabilité des vérificateurs et des inquisiteurs du Sincère Repentir en Gascoigne. Ses sbires traquent les hérétiques, en particulier les adorateurs du Vrai Dieu, ainsi que les scientifiques et les érudits.

Arouan n'est pas particulièrement un fanatique, chaque accusé a droit à une enquête et à un procès équitable.

Arouan déteste particulièrement l'Evek de Neusoi qu'il juge à sa juste valeur. Malheureusement ses origines et ses protecteurs en Espanya le rendent intouchable.

Arouan croit profondément en l'église du Sincère Repentir et en sa tâche d'inquisiteur. Il ne s'accorde jamais aucun repos.

❏ **Marcos Maquin**
Duc de Gascoigne
Valeurs : indépendant, revanchard, amour, amitié, goût du danger.

Marcos Maquin, jeune duc de Gascoigne pose bien des problèmes aux Spanyars. Pour la première fois un Maquin ne se contente pas de festoyer dans son palais. Il a même réussi à s'attacher les habitants.

Marcos veut simplement sortir la Gascoigne de la tutelle de l'Espanya. Aidé par sa garde personnelle composée de nobles il a pris contact avec les insoumis de la Forêt. Son plan consiste à découvrir la cité de l'or perdue dans les Monts de Pyrain afin de lever une vaste armée de mercenaires. Apparemment, Marcos a tout du jeune dandy : la tenue époustouflante, le maintien raffiné, la langue élégante. Cependant sous ce couvert charmeur, Marcos cache une volonté de fer, prête à tout pour aboutir.

Entre deux salons, après l'opéra, avant un bal, Marcos organise sa révolution. Del Monter le fait étroitement surveiller mais hésite à le supprimer de peur de provoquer un soulèvement général.

❏ **Charle IV**
Comte d'Armgnac
Valeurs : trop sûr de soi, ambitieux, honneur familial, bravoure, revanchard.

Charle IV, chevalier dans l'âme, épris de prouesses et de beaux faits d'armes désire redonner à sa famille le rang qui était le sien lors du Vieux Royaume. Pour cela Charle IV s'est rallié au roi d'Espanya, il a juré au roi actuel Philepe III de faire de la Gascoigne une province de l'empire à part entière, en échange de quoi, lui et ses descendants deviendront les seigneurs de ce fief.

Le principal obstacle demeure le danger d'un soulèvement populaire, aussi Charle IV s'attache-t-il à conquérir l'âme du peuple et la noblesse. De grands tournois et de brillantes fêtes sont organisés dans son château, et des oeuvres charitables financées par ses deniers lui assurent l'adhésion des pauvres.

Charle n'hésite pas à utiliser la force afin d'éliminer les opposants trop décidés. Il a rassemblé pour cela une compagnie de spadassins germains. Charle IV se comporte déjà comme le duc de Gascoigne et traite Garcia del Monter avec dédain. Celui-ci le lui rend bien. Aussi contre-t-il les efforts des Armgnac.

Charle possède deux frères cadets, quant à sa jeune soeur Lolence, il l'a donnée en mariage au lubrique del Monter. Les deux jeunes frères de Charle, Mark et Daroi se sont ralliés au projet de leur frère aîné. Tous deux ont déjà tué en duel plusieurs ennemis de leur cause familiale.

A l'arrivée des Granbretons, Charle IV se ralliera aux vainqueurs et deviendra régent du duché de Gascoigne.

❏ **Sans Oreille**

Sans Oreille

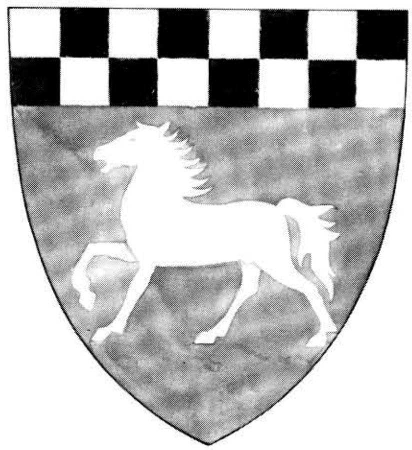
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	13	12	14	16	17	10

Points de Vie : 13
Armure : 0, aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Couteau	80%	1D4+2	80%
Couteau (lancé)	90%	1D4+2	-
Poing	60%	1D3	-

Compétences : Evaluer un Trésor 81%, Premiers Soins 60%, Persuader 60%, Equilibre 83%, Ecouter 88%, Chercher 84%, Voir 96%, Jongler 78%, Crocheter 99%, Passe-Passe 76%, Grimper 95%, Eviter 99%, Culbuter 65%, Sauter 67%, Se cacher 88%, Déplecement Silencieux 93%, Couper une Bourse 100%.
Valeurs : rusé, altruiste, amitié, pédagogue, généreux.

Sans Oreille est le capitaine des voleurs de Toulouz, appelés la bande à Sans Oreille. Ce maître parmi les voleurs tient son nom de ses deux oreilles, coupées alors qu'il était encore voleur à Parye. Depuis il a progressé et a transformé le ramassis de bons à rien croupissant dans les bas fonds de Toulouz en une compagnie efficace et soigneusement organisée.



Sans Oreille s'occupe essentiellement de diriger sa bande et spécialement de la formation des bleus.

Sans Oreille a acquis une grande popularité en Gascoigne, lui et sa bande s'attaquent exclusivement aux Spanyars et à leurs serviteurs, tels les comtes d'Armgnac. Ses exploits sont devenus légendaires tels le vol du sceau du gouverneur del Monter, ou celui de la couronne des Armgnac ou encore celui du sceptre religieux de l'Evek Mangold. Après chacun de ses forfaits, Sans Oreille laisse sa signature, une oreille dessinée sur une simple feuille. Les primes pour sa capture atteignent 10 000 A offertes par Charle IV, 10 000 A pour del Monter et 30 000 A pour l'Evek Mangold.

Lors de l'occupation granbretonne, Sans Oreille se retournera contre le nouvel envahisseur le ridiculisant pareillement.

❑ **Jan Heinart**
Premier maître des sociétés marchandes en Gascoigne
Valeurs : rusé, succès, statut social, réputation, beauté.

Jan Heinart dirige les établissements possédés par les sociétés marchandes en Gascoigne, c'est-à-dire les auberges sur la grande route la traversant, les dépôts de marchandises et la banque. Veiller sur l'entretien des dépôts et des auberges lui demande peu de temps. Jan consacre l'essentiel de ses efforts à sa banque. De nombreux nobles se sont déjà endettés et plusieurs ont dû lui céder leur domaine afin de rembourser des emprunts inconsidérés.

Jan Heinart se veut un esprit pragmatique avant tout. Seuls ses intérêts et ceux des sociétés marchandes ont une quelconque valeur à ses yeux. Aussi apprécie-t-il la domination spanyar qui donne l'ordre et la sécurité à la Gascoigne.

En dehors de son commerce, Jan éprouve une seule passion, celle des oeuvres d'art du Tragique Millénaire. Il possède une collection remarquable qui décore sa demeure.

A l'arrivée de l'Empire Ténébreux, Jan Heinart se ralliera à celuici suivant la démarche des sociétés marchandes.

Jan finance à l'occasion des expéditions destinées à lui ramener des ruines du Tragique Millénaire les merveilles englouties.

❑ **Korté Vaillac**
Erudit, prêcheur du Vrai Dieu
Valeurs : obstiné, sens du respect, altruiste, sens moral, pédagogue.

Korté Vaillac, prêcheur du Vrai Dieu vit depuis une décennie à travers monts et marais. Poursuivi par les inquisiteurs du Sincère Repentir, il se cache dans les bois, voyageant de village en village afin d'officier son culte. Sa tête mise à prix par l'Evek Mangold plus de 10 000 A, plusieurs de ses fidèles, portant armes et armures, l'escortent continuellement.

❑ **Jak Raillan**
Chasseur
Valeurs : rusé, possessif, amitié, caractériel, goût du danger.

Ce vieux chasseur au caractère ombrageux est le maître des insoumis dans les collines de Lannezan. Tout ce qui importe à ses yeux est d'interdire sa forêt aux Spanyars, peu lui importe que le reste de la Gascoigne soit entre leurs mains. Raillan organise parfois quelques raids en Armgnac.

Jak ne voue aucune considération à l'actuel duc de Gascoigne, descendant d'un aventurier arrivé dans les fourgons spanyars. Aussi refuse-t-il de participer à son projet de rébellion contre l'occupant.

❑ **Vince de Kargnan**
Noble guerrier
Valeurs : revanchard, amitié, sens moral, honneur, bravoure.

Vince paraît être l'antithèse de Jak Raillan, noble esprit raffiné et cultivé, décidé à chasser le Spanyar de la Gascoigne entière. Bien que moins nombreux que les partisans de Raillan, les hommes de Kargnan organisent raid sur raid. Si bien qu'aujourd'hui les Spanyars ont abandonné la route passant par le col de l'est.

Vince a accepté la proposition du duc de Gascoigne. Il a envoyé ses meilleurs hommes à la recherche de la cité de l'or.

❑ **Enroy de Jestac**
Capitaine des gardes du duc de Gascoigne

Enroy de Jestac

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	15	13	14	13	17	12

Points de Vie : 16
Armure : 1D6-1 ou 1D10+2, cuir ou plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	96%	1D10+2+1D6	95%
Dague	70%	1D4+2+1D6	83%
Rapière	63%	1D6+1+1D6	67%

Compétences : Equitation 86%, Eloquence 73%, Lire et Ecrire Spanyar 80%, Esquiver 47%, Pister 67%, Botte : coup de Jarnac 43%
Valeurs : succès, choix, revanchard, amour, goût du danger.

Enroy commande la petite garde personnelle du duc formée de jeunes nobles désargentés. Marcos Maquin l'a choisi pour ses talents de bretteur. Il exerce aussi la fonction de maître d'armes. En dépit de l'édit du gouverneur interdisant les duels, Enroy a envoyé dans l'autre monde plus de vingt adversaires en combat singulier dont bon nombre de Spanyars. Enroy se meurt d'amour pour la belle comtesse d'Esteel. Repoussé à plusieurs reprises, Enroy se venge depuis en provoquant en duel tous ses amants. Si bien qu'aujourd'hui bien peu ose courtiser la comtesse en dépit de ses charmes.

Enroy a aussi juré de tuer de sa main, Vel d'Ancourt le capitaine du gouverneur del Monter.

❑ **Comtesse d'Esteel**
Noble
Valeurs : rusé, succès, possessif, amour, revanchard

A la mort de ses parents, la comtesse d'Esteel a hérité d'un riche domaine dans le Vieux Royaume. Cependant, soit disant attirée par le charme de la Gascoigne et le mode de vie spanyar, la comtesse vit depuis quelques années à Toulouz dans un somptueux palais. Elle y reçoit aussi bien les Spanyars que les nobles de Gascoigne.

Son charme est tel que nul ne lui en tient rigueur. Sa beauté a déjà embrasé plus d'un coeur en Gascoigne dont Jestac, le capitaine des gardes.

La comtesse d'Esteel refuse de partager sa vie avec un homme, ce pourquoi elle change fréquemment d'amants, du moins avant que Jestac ne les tue.

Mais la comtesse est bien plus qu'une splendide courtisane étourdie par le faste et les plaisirs. En fait elle est un agent au service des Granbretons. Tous les secrets dévoilés sur l'oreiller leur sont aussitôt transmis. La comtesse espionne par jeu mais aussi pour subvenir à son train de vie dépensier.

L'arrivée des Granbretons ouvrira cependant les yeux à la comtesse d'Esteel ; le cortège de pillages, de massacres la bouleversera. Dès lors, elle tiendra toujours salon, invitant les dignitaires granbretons et leurs collaborateurs mais espionnera pour le compte des résistants.

❑ **Laure d'Armgnac**
Valeurs : tyrannique, machiavélique, obstiné, rusé, statut social

Laure d'Armgnac, vieille femme acariâtre, a mis au monde l'actuel comte d'Armgnac, Charle IV. Laure a souffert toute sa vie d'un mari ballot qui a laissé son comté à la dérive. Elle a décidé de faire de ses fils l'instrument de sa réussite. Telle une araignée dans l'ombre, elle tisse sa toile sur toute la Gascoigne. Ses propres espions et tueurs agissent en cachette de Charle IV. Celui-ci considère sa vieille mère comme une innocente vieille femme ! Par contre elle-même considère ses fils comme de simples pions sur son jeu.

Avant même l'invasion granbretonne, Laure d'Armgnac recevait à sa cour des émissaires de l'Empire Ténébreux. C'est elle qui fit comprendre à son fils l'intérêt d'une alliance avec les Granbretons.

❑ **Blanche Asays**
Erudit

Blanche Asays
Valeurs : choix, sens du respect, altruiste, vie de famille, sens moral.
Compétences : Connaissance de la Médecine 96 %, Connaissance de la Biologie 87 %.

Blanche Asays dirige l'hospice de Toulouz. C'est certainement la meilleure guérisseuse de toute la Gascoigne. Eprise de l'idéal égalitaire, elle a déjà refusé de devenir le médecin personnel de plusieurs grands de Gascoigne.

Plus secrètement, elle dirige un réseau égalitaire.

Plutôt non violent, l'essentiel de leurs activités consiste à placarder des affiches la nuit dans les cités et à aider les mutants à fuir sur les Hautes Terres.

Quelques membres de son groupe, ayant assassiné des Spanyars, ont été exclus. Depuis les Spanyars recherchent les personnes de son réseau comme criminels.

❑ **Vel d'Ancourt**
Capitaine de la garde du gouverneur

Vel d'Ancourt

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	16	15	14	13	13	16

Points de Vie : 19
Armure : 1D10+2, plaques

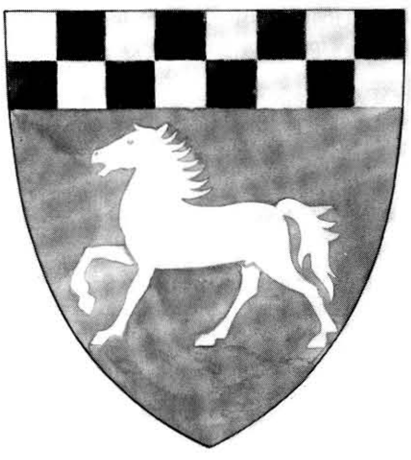
Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	88%	1D10+2+1D6	91%
Dague	63%	1D4+2+1D6	65%

Compétences : Equitation 85%, Persuader 60%, Eviter 56%
Valeurs : trop sûr de soi, culte de l'argent, ambitieux, revanchard, goût du danger.

Vel d'Ancourt commande la garde personnelle du gouverneur, une centaine de mercenaires recrutés à travers toute l'Europe. Aucune nationalité n'y est absente. Le gouverneur utilise ces hommes dévoués à sa personne pour des missions spéciales, élimination de nobles conspirateurs, d'intendants en visite d'Espanya, enlèvements de témoins, recherche des duellistes...

Vêtu d'or et de brocart, Vel d'Ancourt caracole habituellement à la tête de ses hommes. Dénué de tout scrupule, efficace, sans pitié Vel d'Ancourt est le parfait exécuteur des basses oeuvres de Del Monter.

Vel d'Ancourt suivra son maître dans la légion du Vautour lors de l'invasion granbretonne.



Sites Intéressants

La Forteresse Ferdan

Les Spanyars ont construit cette puissante forteresse dès leur arrivée.

Celle-ci a été conçue pour résister à l'artillerie. Ses murs sont bas et inclinés, ses fossés profonds et larges, ses bastions se couvrent l'un l'autre. Plus de la moitié de l'armée spanyar y tient garnison. L'état major s'y trouve aussi avec le Comte de Kordou.

De fréquentes patrouilles contrôlent les alentours.

Monthor

Monthor est le berceau des comtes d'Armgnac. Ses puissantes murailles et ses hautes tours ont résisté à tous les sièges.

Actuellement Monthor ressemble plus à un palais, de grandes fenêtres ont été percées à travers les murs, les gardes ont laissé la place aux laquais.

Charle IV y tient une cour brillante, les richesses d'Europe y affluent ainsi que les meilleurs artistes.

Les fêtes du printemps sont prestigieuses et il ne se passe de saison sans l'organisation d'un tournoi auquel participe toujours le bouillant Charle IV.

Si la vie est raffinée à Monthor, les coups y volent bas. Les espions spanyars rivalisent avec ceux du Ténébreux Empire, sans oublier les agents des insoumis, ceux de la comtesse Laure et enfin les inquisiteurs. Monthor ressemble plus à un bouillonnement d'intrigues et de complots qu'à la cour d'un puissant seigneur.

Le Château d'Uztriz

Ancienne place forte des barons d'Uztriz, leur château abrite désormais une garnison de Spanyars. Celle-ci veille sur la route venant d'Espanya et les marchés. Un fort contingent de dovaques, présents dans le château, a dissuadé jusqu'alors toute révolte dans la cité d'Uztriz.

La Tour Blanche

La petite place forte bâtie le long de la côte ouest par les Spanyars tient son nom du sel qui se dépose en croûte épaisse sur ses murs. Son principal intérêt est de défendre un port destiné à recevoir les navires de guerre. Cependant continuellement envahi par la vase, celui-ci peut à peine abriter plus de dix navires. Le climat malsain dû aux marais a fait de ce fort un dépotoir pour l'armée spanyar. Les tire-aux-flanc y côtoient les fortes têtes.

Les Forteresses des Landes

Dénuée de toute barrière naturelle, les Spanyars ont défendu la frontière avec l'Aquitior par trois forteresses. Les relations paisibles avec la Gascoigne font de ces forteresses une sinécure pour leurs garnisons. Leur seule mission consiste à arrêter les contrebandiers d'Aquitior, apportant en Gascoigne épices et tabac.

Le Château d'Ervel

Le château d'Ervel ressemble plus à une ruine qu'à une puissante forteresse.

La rébellion de son seigneur, Valderk le chauve, contre les Spanyars a provoqué sa destruction lors du siège qui s'en suivit. Désormais, le château d'Ervel sert de refuge aux errants et aux bohémiens, une véritable cour des miracles s'y tient.

Toulouz

10 000 habitants

La cité de Toulouz, ancienne mégalopole du Tragique Millénaire, se divise en deux parties : celle épargnée par les armes nucléaires et l'autre, véritable champ de ruines.

Toulouz, la morte

La Cité fût rasée au 23 ème siècle.

Sur plusieurs dizaines d'hectares s'entassent les débris de l'âge d'or usés par les intempéries. Quelques sentiers tracés à travers les amas d'épaves sillonnent ces champs de la désolation. Toujours contagieuse, cette zone est soigneusement évitée, de grands poteaux tout de rouge peints la cernent (zone irradiée légère). Ses seuls habitants sont des survivants, terrés dans le labyrinthe des sous-sols épargnés par la catastrophe. Ceux-ci sortent quelquefois la nuit tombée à la recherche de viande fraîche...

Toulouz

La cité de Toulouz ne comprend aucun bâtiment postérieur au Tragique Millénaire. D'ailleurs seules quelques centaines de bâtiments sont occupées sur des milliers. C'est dans cette forêt de métal et de verre que se terre la bande de Sans Oreille, changeant de repaire régulièrement. C'est aussi dans l'une de ces caves que Sans Oreille a caché son butin secret, estimé par ses voleurs à plus de 100 000 A.

Le palais des ducs Maquin occupe un vaste dôme de cristal abritant sous sa voûte un jardin exotique. De petites maisons constituent les logements. Bizarrement, été comme hiver, une température douce et égale règne dans le dôme. Aucun système défensif ne protège le palais ducal.

De nombreuses troupes de théâtre ou d'opéra séjournent au Palais. Marcos Maquin, grand amateur de ces arts, les protège et les subventionne. Toute la cour de Maquin se compose de fidèles. Les rares espions soudoyés par les Armgnac et les Spanyars ont été choisis parmi des valets.

L'escrime tient une grande part dans cette cour, la salle d'armes dirigée par Enroy de Jestac demeure toujours comble. Chacun se prépare à la rébellion. Des caches d'armes dissimulées à travers la cité abritent des milliers d'armes et d'armures.

Le palais de la comtesse d'Esteel se dresse non loin du dôme, en bordure de la Goronne, dans une haute tour. Ses appartements occupent les derniers étages de la tour, entre le 20 et le 25è étage.

L'essentiel de la population se compose des bateliers de la Goronne, de leur famille et des artisans attachés à la construction des navires et à leur entretien. Les tavernes le long des quais résonnent toujours d'une joyeuse ambiance. Ceux ayant traversé la morte zone fêtent l'événement, les autres s'y préparent activement.

Ervel

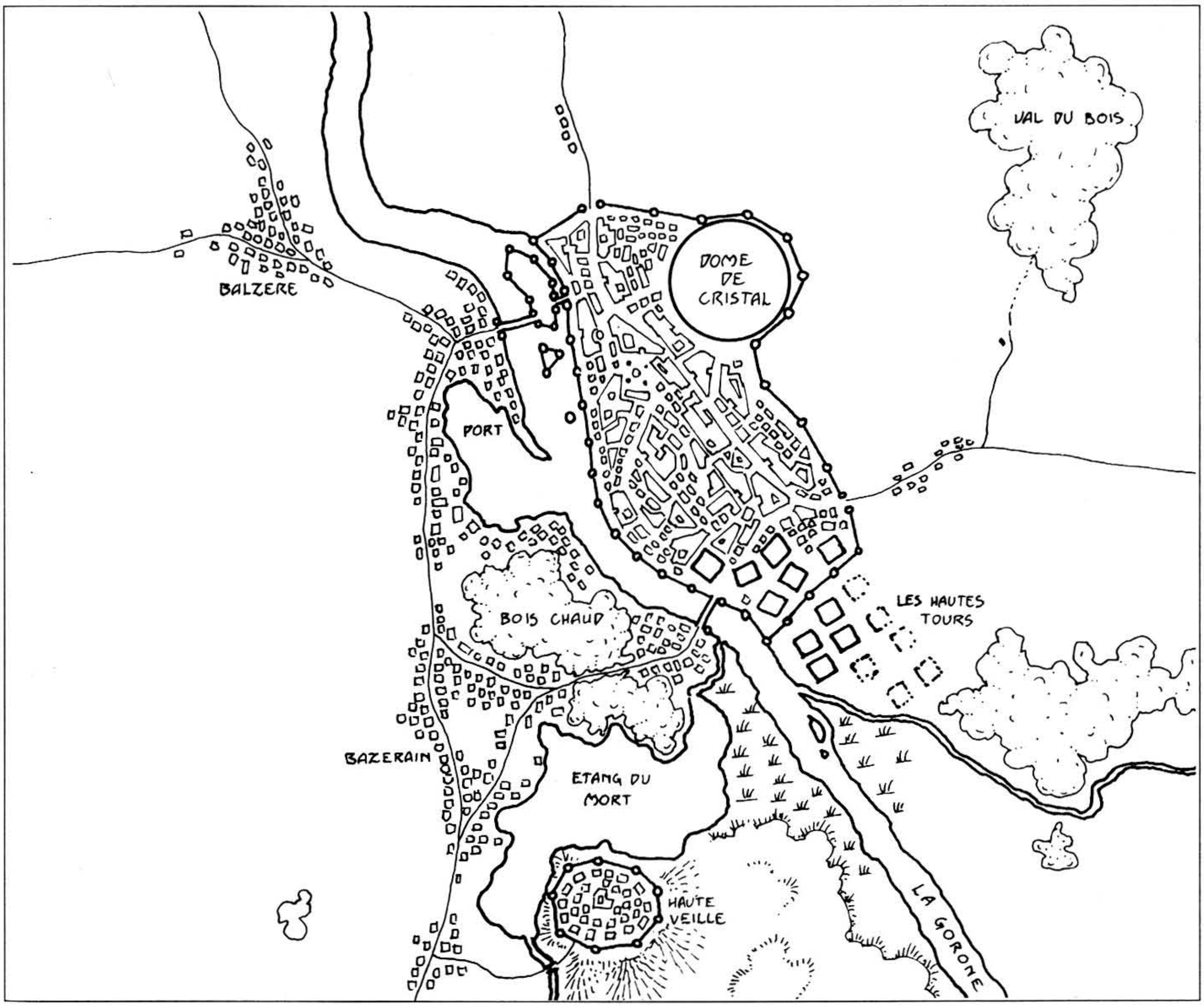
8 000 habitants

Ervel est une bourgade paisible sur les bords de la Goronne. Les bateliers s'y arrêtent le soir avant l'étape de Toulouz. Une petite garnison d'arbalétriers spanyars se contente de fouiller occasionnellement un navire et de percevoir les taxes. L'essentiel de l'activité d'Ervel se déroule lors des fêtes du printemps où les éleveurs et les fermiers viennent vendre leur blé et leurs bêtes.

Neusoi

12 000 habitants

Neusoi serait une petite bourgade tranquille si l'Evek du Sincère Repentir ne s'y était établi. Son palais construit nouvellement en pierre blanche, est l'un des plus beaux monuments de la Gascoigne. Neusoi compte autant de prêtres, assistants, moines, que d'habitants.



Ayes

4 000 habitants

Ayes est une petite ville traversée par de rares caravanes venant d'Espanya par le littoral du Golfe des Crânes. Le lent abandon de cette route par les sociétés marchandes a provoqué le déclin d'Ayes. Ses façades lépreuses cachent des vieillards, ou des familles appauvries. Son port s'envase lentement, aujourd'hui seules les barques des pêcheurs y entrent encore.

Des disparitions inexpliquées de voyageurs laissent à penser que des habitants se sont convertis au culte du Sang.

Droi

14 000 habitants

Droi est une grosse bourgade paysanne à cheval sur la Goronne et la route de Ferdan à Neusoi. Une grosse garnison de dovaques occupe un vieux bâtiment délabré le long de la Goronne. Leur rôle est de harceler les insoumis dans les collines d'Arège mais ils les contiennent plus qu'ils ne les traquent ! Les dovaques animent la vie paisible de Droi, leurs cavalcades nocturnes comme les courses organisées sur la place un jour de marché ne sont pas du goût des habitants.

Les inquisiteurs ont aussi trouvé refuge à Droi. Ils occupent au centre de la ville une vieille bâtisse d'avant le Tragique Millénaire. Leurs caves résonnent quelquefois des cris de souffrance des suspects soumis à la question. De grands chariots chargés de cages de fer attendent les coupables pour les emmener dans la Tour des Lamentations à Madreid.

Moignac

9 000 habitants

Moignac est bâti sur des ruines du Tragique Millénaire, l'essentiel de son activité traditionnelle est tournée vers la vigne. C'est à Moignac, au coeur du duché de Gascoigne que se sont installés les gouverneurs spanyars dans un ancien château appartenant aux comtes d'Armgnac. Toute l'administration y est aussi concentrée.

Une forte garnison assure la sécurité de la place. Les vieilles murailles de Moignac permettent aux gardes de filtrer les entrées et les sorties. C'est ici que résident del Monter, Vel d'Ancourt et del Fuente, collecteur général des impôts.

Bigore

7 000 habitants

Loin de tout, Bigore est la plus paisible des villes de Gascoigne. Les habitants vaquent joyeusement à leurs travaux, heureux d'abriter dans leur antique château la vieille duchesse Laure... Apparemment celle-ci y mène une vie douce et paisible, s'occupant de ses roses et des enfants de Bigore.

Darsa

8 000 habitants

Une petite ville à l'écart des Spanyars, les Egalitaires y sont fermement implantés. La popularité des Armgnac y est très faible. Les collecteurs d'impôts spanyars doivent se faire escorter par des Dovaques afin de ne pas finir lynchés.

Uztriz

8 000 habitants

La cité d'Uztriz est quasiment peuplée uniquement par des Spanyars : colons, marchands, soldats et leur famille. Les sociétés marchandes ont implanté leur dépôt de Gascoigne et leur banque à Uztriz. Les dépôts abritent toutes les marchandises qui transitent via la Gascoigne. Ceux-ci occupent plusieurs hectares. Quant à la banque, celle-ci est solidement construite et gardée. Ses coffres renferment tous les fonds des sociétés marchandes en Gascoigne, soit plus d'un million d'Argent.

Les ruines d'Uztriz

Les ruines d'Uztriz sont certainement les plus sinistres de la Gascoigne. Envahies par les marais salants de la côte et recouvertes par les cendres projetées par les Monts Colères, elles offrent un spectacle lugubre. Souvent de lourds nuages de cendres viennent mollement s'abattre sur la cité.

Après de telles catastrophes, plus aucun vestige ne demeure, seuls restent quelques ossements noircis et autres débris. Par contre ces ruines regorgent de survivants particulièrement agressifs. Ceux-ci vivent en clans de 10 à 30 membres. Le nom de cette cité avant le Tragique Millénaire était Bayonne. Selon certains chasseurs, un dragon des mers aurait trouvé refuge dans ces ruines.

Les ruines de Tab

La route d'Espanya traverse ces ruines. Régulièrement de fortes patrouilles sillonnent l'ancienne cité de Tab à la recherche de survivants. Ceux-ci sont systématiquement abattus. La traversée de la cité de jour ne présente aucun danger, de nuit elle est fortement déconseillée. Plusieurs bunkers ont déjà été découverts dans les sous-sols. Ceux-ci renfermaient des armes du Tragique Millénaire en état de fonctionner. Depuis lors les Spanyars surveillent les alentours des ruines et fouillent systématiquement ceux qui se livrent à des recherches.

La Cité de l'Or

Selon les légendes, la Cité de l'Or se trouve quelque part au coeur des monts de Pyrain, protégée par la neige et les glaces. Son existence est mise en doute par certains esprits sceptiques, mais quelques montagnards affirment avoir entr ' aperçu là-haut, parmi les aiguilles de glace et la brume, une cité d'or resplendissante sous le soleil. Nombreux sont ceux qui par cupidité ou curiosité ont voulu découvrir la Cité de l'Or. Nul n'en est jamais revenu, victime de la montagne ou retenu prisonnier par le peuple de l'or ? Qui peut répondre ? Certains pensent que cette cité mystérieuse abrite des rescapés du Tragique Millénaire ayant conservé tous les secrets de cette époque. D'autres croient qu'il s'agit d'une cité d'hommes machines abandonnés.

Les Monts Colères

Les Monts Colères sont apparus lors des convulsions telluriques qui ont bouleversé l'Europe au Tragique Millénaire.

Une dizaine de volcans ont craché pendant des siècles feu et flammes, ravageant la région aux alentours. Aujourd'hui sur plus de vingt milles autour des volcans tout n'est plus que ruines et cendres. De grandes coulées de lave, maintenant craquelées et refroidies, forment de longues avenues vides de tout voyageur.

L'apparition des volcans a coïncidé avec celle d'une faille qui a donné le Lac des Brumes.

Trois volcans sont encore en activité aujourd'hui. Des coulées de lave liquide déferlent parfois sur plusieurs milles aux alentours. Les habitants de Gascoigne évitent soigneusement cette région, autant pour les volcans que pour les mutants qui y vivent, quelques centaines de survivants. Particulièrement religieux, ceux-ci édifient de grandes statues de basalte autour des cratères des volcans encore en activité. Ces centaines de statues hautes de plus de dix mètres représentent toutes un homme maigre, les bras dressés vers le ciel. Entre deux statues, les survivants passent leur temps à capturer les voyageurs se hasardant trop près de leur territoire. Ils les sacrifient ensuite, les jetant dans la lave écumante des cratères.

Le Lac des Brumes

Le Lac des Brumes se niche au tréfonds de la faille ouverte entre les Monts Colères. Son niveau se situe à deux cents mètres en dessous du sol. Son nom provient des épais nuages de vapeur émise par les eaux du lac en ébullition constante. En effet, plusieurs coulées de lave se déversent dans le lac.

La Côte du Sel

La Côte du Sel ressemble à une vaste étendue inculte et déserte de marécages, de marais salants se fondant lentement dans l'océan. Les moustiques, l'air insalubre, l'eau saumâtre, les buissons denses de plantes aquatiques, les goules des mers en font un enfer que peu désire.

La Forêt d'Uztriz

La Forêt d'Uztriz a mauvaise réputation, des disparitions mystérieuses ont eu lieu de tout temps. Certains affirment avoir vu des arbres se déplacer et d'autres prétendent avoir été poursuivis par des arbres ! Quoiqu'il en soit, les rares voyageurs la traversent de jour et évitent de s'aventurer dans le sous bois. D'ailleurs la faune est nettement moins nombreuse dans cette forêt qui ne compte pas un seul loup ou renard...

❑ Les Arbres Dévoreurs

Des arbres mutants sont responsables de ces disparitions. Ils ressemblent à des arbustes rabougris apparemment totalement inoffensifs. Malheureusement, ces arbres se déplacent et chassent les animaux, rarement les hommes. Pour chasser leurs proies, ils demeurent immobiles sur un lieu de passage et attaquent l'animal lorsque celui-ci passe en dessous des branches.

Les Arbres Dévoreurs

FOR	CON	TAI	DEX
4D6	5D6	4D6	2D6

Points de vie : CON + TAI -12

Armure : 5 points d'écorce

Arme	Attaque	Dégâts
Branche et racines	70%	2D6

Note : Une fois la proie tuée, l'arbre dévoreur plonge ses racines dans le cadavre afin de la digérer.

Les Monts de Pyrain

Les Monts de Pyrain forment une barrière redoutable, d'altitude avoisinant 3 000 voir 4 000 mètres pour les plus hauts sommets, même les dirigeables spanyars doivent les éviter. Engloutis par les brumes en hiver et couverts de neige et de glace, personne n'y subsiste lors de la saison froide. Les légendes racontent que dès les premières neiges, les habitants de la Cité de l'Or descendent de leur citadelle et chassent les intrus qui ont violé leur domaine.

Seuls quelques chasseurs audacieux viennent en été à la recherche de mouflons. De nombreuses cavernes portent la marque des rescapés du Tragique Millénaire qui ont un temps trouvé refuge en ces lieux.

Le Col des Loups

Un chemin escarpé et sinueux mène à ce col, seulement praticable en été. Peu de voyageurs l'utilisent même à la bonne saison.

Le Col des Ours

Moins élevé que le précédent, ce col demeure praticable toute l'année. Une vieille forteresse adossée à un précipice contrôle le débouché. Les insoumis de l'Arège s'en sont emparés depuis plus de dix ans. Deux colonnes envoyées par les Spanyars ont échoué devant ces murailles.

❑ Les Oursetpiques

ILs ressemblent à de gros ours bruns, la peau couverte par des piques longs de trente centimètres et vivent uniquement dans les monts de Pyrain, les collines de Lannezan et d'Arège. Prédateurs solitaires ils s'attaquent rarement à l'homme sauf lorsqu'ils se sentent menacés, s'ils sont dérangés dans leur hibernation ou affamés.

En hiver leur "pelage" passe du brun au blanc.

Les Oursetpiques

Caractéristiques

FOR	4D6+12
CON	3D6+6
TAI	3D6+12
INT	1D6
POU	2D6
DEX	3D6

Compétences

Grimper	40%+1D10
Ecouter	30%+1D10
Pister	50%+1D10
Se cacher	40%+1D10
Sentir	60%+1D10

Points de Vie Moyens : 27/28

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	40%	1D10+4	-
Etreinte	50%	3D6+6	-

Armure : 6 points de cuir et de piques

L'oursetpique se domestique très facilement s'il est capturé très jeune. Plusieurs forestiers en possèdent, certains les élèvent pour les vendre à un prix d'au moins 5000 A.

Le Golfe des Crânes

Le Golfe des Crânes tient son nom des milliers de crânes déposés par les grands marais sur le rivage. Autrefois avant le grand cataclysme, une grande mégalopole se dressait le long de la côte. Engloutie par les tempêtes, cette cité a laissé place à un golfe.

Les marins affirment apercevoir de nuit des lueurs au fond de la mer. Des bruits sourds se font aussi entendre parfois. Ces phénomènes étranges n'arrêtent pas les pirates de Tunis. Ceux-ci organisent des raids sur les côtes afin de capturer de futurs esclaves.

Les Collines d'Arège

Les Collines d'Arège forment une région difficile d'accès, ses épaisses forêts, liées à ses défilés en font une forteresse naturelle. Une faune nombreuse et riche vit dans les sous-bois.

Les insoumis dirigés par le baron Vince de Kargnan ont fait de ces collines leur fief. Les rares incursions des dovaques, finissent toujours mal. Les insoumis ont installé des pièges et des fortins le long des sentiers.

Plusieurs villages fortifiés construits à la limite des monts Pyrain constituent leurs refuges lors de l'hiver. C'est là aussi qu'ils entreposent leurs armes en attendant la grande révolte. Les insoumis d'Arège forment somme toute, une compagnie joyeuse toujours prête à festoyer, à rosser les Spanyars, à tirer l'épée pour défendre leur honneur.

La compagnie de Kargnan accueille chaleureusement toute nouvelle recrue.

Les Collines de Lannezan

Les Collines de Lannezan ressemblent en tout point à celles d'Arège. Des insoumis s'y sont aussi regroupés et contrôlent toute la forêt. Cependant dirigé par Jak Raillan, les intentions et les manières de cette bande diffèrent légèrement de leurs voisins. Ils ne font jamais de quartier même envers les femmes et les enfants spanyars et les prisonniers sont mutilés avant d'être assassinés. De même, ils n'hésitent pas à rançonner les voyageurs étrangers.

Leur repère se situe quelque part au coeur de ces collines dans un ancien complexe souterrain du Tragique Millénaire.

Les Marches d'Espanya

Les Marches d'Espanya correspondent à l'extrémité ouest des Monts de Pyrain. Cette région est quasiment déserte, seuls quelques forestiers y chassent l'ours et le mouflon.

La Goronne

La Goronne connaît un intense trafic fluvial. Le grand canal percé au Tragique Millénaire reliant ce fleuve au Golfe des Crânes permet de passer de l'Atlantique à la mer du Milieu sans contourner l'Espanya. Les navires de tout tonnage peuvent l'utiliser, sauf en été où les eaux basses limitent le trafic aux péniches.

Histoire

L'Espanya ou l'Empire du Milieu

L'Espanya compte parmi les grandes puissances d'Europe, et égale la Moscovie ou la Granbretanne. Au fil des siècles, l'Espanya s'est taillée un empire dans les pays bordant la Mer du Milieu : tout le sud de l'Italia lui appartient ainsi que la Sicilia, les îles de la Mer Adriatik, le sud de la Grèce, Chypre et des ports en Turkia et Syrie. Les Spanyars ont repris à leur compte cette vieille devise :"Mare Nostrum", leurs navires font la loi sur la Mer du Milieu.

La puissance de l'Espanya tient à la conjonction de plusieurs éléments :

- **Un état centralisé** doté d'une vaste administration. Toute cette organisation lui permet de disposer de millions d'A centralisés par ses collecteurs d'impôts à travers tout l'Empire mais aussi de la force de tous ces peuples.
- **Une science développée**. La technologie bien que surveillée et encadrée par l'église du Sincère Repentir est reconnue et utilisée. Des académies scientifiques permettent d'équiper l'armée impériale de canons feu, de dirigeables de guerre, de grands galions.
- **Une armée** disciplinée et bien armée. Ces tercios appuyés par les canons feux et les hallucicanons ont volé de victoire en victoire.
- **Une religion**, l'église du Sincère Repentir, garante morale du régime en place maintient une obéissance et une discipline parfaite parmi la population.

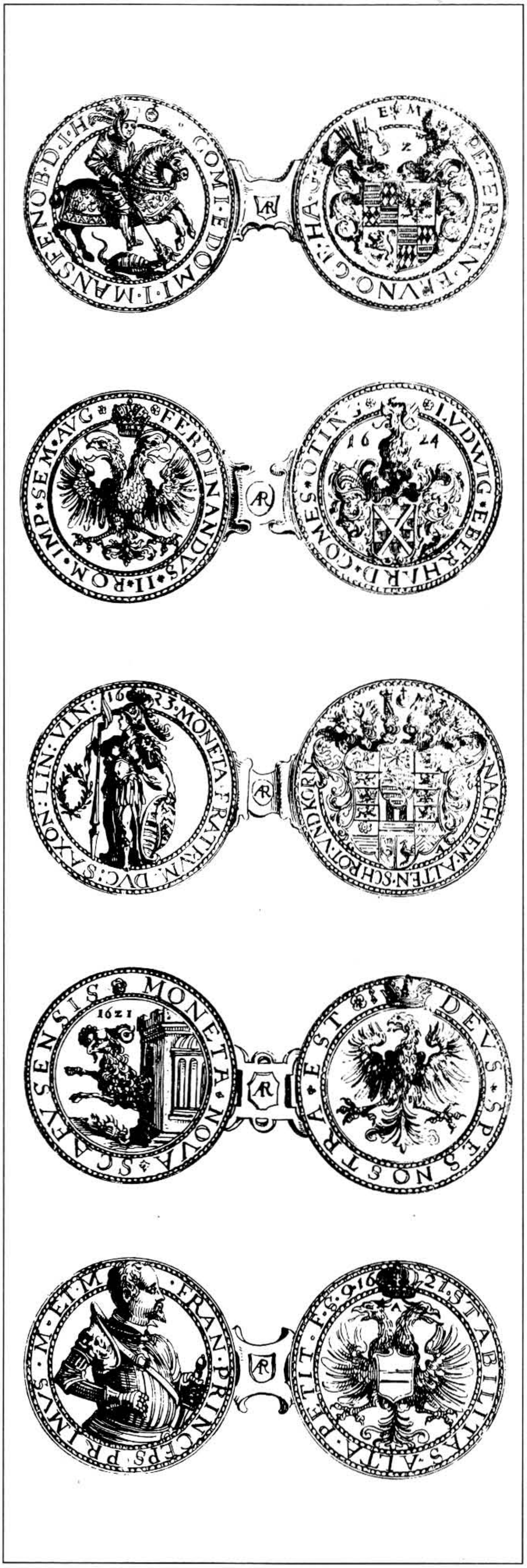
Aujourd'hui l'Espanya s'est détournée des grandes conquêtes, les rois spanyars essaient désormais de gérer au mieux leurs vastes domaines. L'empire est en effet menacé de l'intérieur et de l'extérieur.

A l'intérieur l'administration est en pleine décadence. La corruption, l'indifférence voire l'incompétence, frappent à tous les niveaux. Certaines provinces se plaignent de la domination spanyar, des émeutes éclatent sporadiquement à travers l'empire. Des voix critiquent l'église du Sincère Repentir, certains se vouent secrètement au culte du Vrai Dieu.

A l'extérieur, des pays convoitent les richesses accumulées par l'Empire. Ainsi la Turkia a déjà tenté d'envahir l'île de Chypre. Cependant la flotte spanyar a dispersé l'armada adverse. Les Slovaques organisent des raids contre les îles de la Mer Adriatik et les ducs de Padya rassemblent une armée de mercenaires afin d'envahir le sud de l'Italia.

A la mort du dernier Abelain, Hérouan duc de Gascoigne se rallia au parti du bâtard. Comme d'autres grands feudataires du royaume, Hérouan espéra de la sorte affaiblir le pouvoir de son monarque au profit du sien. Aussi à la tête des milices et bannières seigneuriales de son duché, Hérouan prit part à la guerre de succession. Mal lui en pris puisque la comtesse de Belletour le sacrifia, lui et son duché, à la cause de son fils. En échange de son aide militaire, l'Espanya reçut la Gascoigne. Du moins celle-ci devenait indépendante mais sous influence de ce royaume.

Hérouan, piqué au vif d'être ravalé au rang de marchandise, refusa cette situation. Aussitôt le duc rassembla son armée décimée par la guerre de succession, renforcée cependant par la garde royale de Gascoigne. Cette garde composée de mille gentilhommes du duché avait des siècles durant loyalement combattu les ennemis des rois de



France. Congédiés suite à l'indépendance de leur duché, ces brillants cavaliers couverts de gloire et d'or vinrent périr sous le feu des canons spanyars. En effet, l'armée du duc fut pulvérisée par les Spanyars à Ayes au printemps 5016. Capturé, Hérouan finit sa vie dans la Tour des Lamentations à Madreid. Après avoir mâté les dernières résistances, les Spanyars installèrent un nouveau duc Maquin, un aventurier français, mirent en place leur administration et quelques garnisons puis se retirèrent. Nul ne sait ce qu'il advint de Kériac, fils et héritier du duc Hérouan. Celui-ci disparut après la bataille d'Ayes emportant avec lui le sceau ducal. Longtemps la population attendit son retour et plus tard ses éventuels descendants.

Dès 5017, toute résistance ouverte paraissant vaine, nombre de nobles et de guerriers fuirent dans les collines de Lannezan et d'Arège afin de continuer la lutte. Depuis lors jusqu'à aujourd'hui, toute l'histoire de la Gascoigne se résume dans la lutte contre l'occupant. Ses deux voisins l'Aquitior et le Vieux Royaume se contentent d'observer. Seul le Vieux Royaume facilite la contrebande d'armes pour les insoumis. Ses dirigeants préfèrent entretenir le désordre chez un puissant voisin.

Trois siècles durant l'église du Sincère Repentir essaya de s'implanter en Gascoigne. Des temples se dressèrent au coeur des cités et des villages, des missionnaires parcoururent les campagnes puis les inquisiteurs chassèrent les fidèles du Vrai Dieu et les autres hérétiques. Cette campagne de purification provoqua une guerre religieuse larvée. Les disciples du Vrai Dieu menacés par les tercios se "contentèrent" de brûler des temples, d'assassiner les prêtres, de briser les statues... A l'inverse le culte du Sincère Repentir frappa des villages entiers, brûla des familles...

Encore aujourd'hui chaque camp continue la lutte.

Jusqu'alors les Spanyars avaient réussi à maintenir un certain ordre en Gascoigne. Les ducs Maquin à Toulouz, véritables débauchés et despotes cruels faisaient rechercher aux habitants la protection des Spanyars. Quant aux nobles, ils préféraient encore un occupant relativement discret aux frasques de seigneurs dénués de tout scrupule. Cet équilibre bascula à l'avènement du nouveau duc Maquin en 5288. Celui-ci se comporta aussitôt tel un véritable duc de Gascoigne, contrant les Spanyars et défendant son peuple. Menacés dans les autres contrées de leur empire, les Spanyars reculèrent devant l'usage de la force pour déposer ou assassiner le duc. Un soulèvement d'ampleur demanderait l'envoi de renforts aux garnisons, or ces renforts n'existent plus.

Aussi devant la menace l'Espanya s'est tournée vers une autre marionnette, le comte d'Armgnac Charle IV. Celui-ci a juré fidélité secrètement au roi d'Espanya en été 5290. Depuis il défend la cause de l'occupant avec plus ou moins de succès. Nombre de ses sujets le considèrent comme un traître. Les partisans dont il s'entoure proviennent de la lie de la Gascoigne. Malgré la venue des dovaques en 5278, les insoumis se renforcent continuellement. Dirigés en secret par le duc, les insoumis d'Arège préparent un grand soulèvement.

Cependant tous les préparatifs seront vains, en 5298 la Granbretanne tel un ouragan de feu et de fer, déferlera sur la Gascoigne.

La conquête granbretonne

En dépit des appels du gouverneur et du vieux maréchal aucun secours ne vint d'Espagnya. L'invasion fut brève et violente. Une flotte de Serpents de Mer partit de Normandia et débarqua deux légions de Chiens au port d'Uztriz. La forteresse capturée, ils marchèrent sur Uztriz et bloquèrent la route d'Espanya. Dans le Golfe des Crânes, débarquées à Ayes, trois légions de Loutres s'emparèrent d'Ayes, Neusoi et du grand canal. Toute communication avec l'Espanya était désormais impossible. Le même jour, un raid d'une centaine d'ornithoptères partit du Vieux Royaume, bombarda et détruisit au sol les deux dirigeables de guerre à Ferdan. Le sort de l'armée spanyar était désormais scellé. La force principale, environ 30 000 animaux pour la plupart des Chiens et des Faucons, passèrent la Goronne au dessus de Bigore et marchèrent aussitôt sur la forteresse Ferdan. Harcelés par les ornithoptères, les Spanyars réussirent péniblement à se rassembler à Monthor où ils livrèrent bataille à l'armée commandée par Shenegar Trott. Après trois jours d'un terrible combat, les Granbretons sauvés par les ornithoptères écrasèrent les Spanyars. Les dovaques et les arbalétriers prirent la suite dès le premier jour, les tercios combattirent seuls, les derniers survivants finirent écrasés dans les ruines de Monthor.

Mise en place par Shenegar Trott, cette opération test pour l'invasion de l'Espanya fut un plein succès. Shenegar en reçut tous les lauriers.

L'occupation

Désirant conquérir le coeur des habitants de Gascoigne, les Granbretons se limitèrent à quelques viols et pillages. Contactés par Charle IV, les Granbretons le choisirent comme marionnette de leur politique en Gascoigne. Charle IV et sa mère voyaient enfin leurs ambitions couronnées des lauriers de la gloire.

Les Granbretons installèrent des garnisons de Tigres et de Faucons à Ferdan, Uztriz, Droi et les châteaux des Landes. Les quelques bataillons mis en place ne suffirent pas à faire régner l'ordre en dépit de l'aide des hommes de Charles IV. Les garnisons réussirent au mieux à contrôler la grande route reliant la France à l'Espanya.

L'occupation granbretonne fut très brève. Conquise à la fin de l'année 5298, la Gascoigne fut libérée en avril 5299.

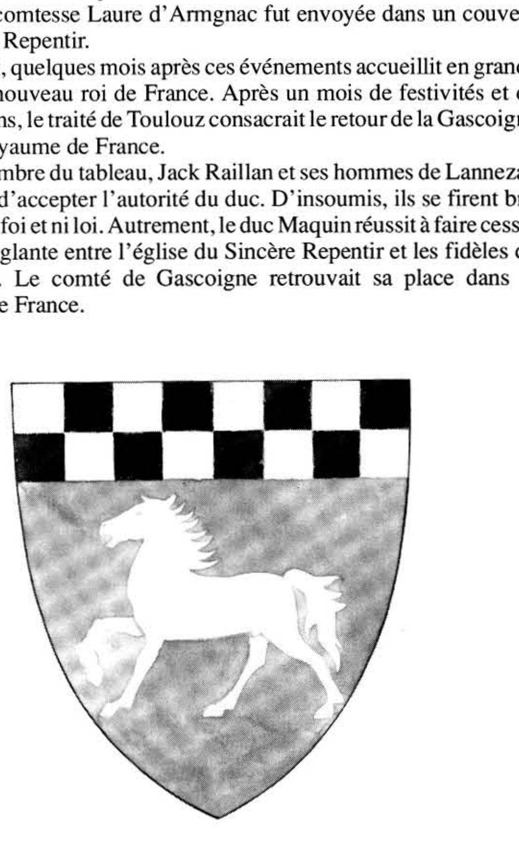
La libération

Ces quelques mois virent le développement des rebelles dans les collines d'Arège et de Lannezan. La plupart des hommes valides de la Gascoigne rejoignirent les insoumis dans les forêts. Au printemps 5299, des dizaines de milliers d'hommes descendirent des collines et mirent en fuite les garnisons affaiblies par la guérilla incessante. Quelques semaines plus tard, l'armée granbretonne fuyant l'Espanya fut écrasée devant Uztriz. Sa route barrée par les insoumis, rattrapée par les Spanyars qui les poursuivaient, ils furent taillés en pièce dans la forêt. Le lendemain de cette bataille, les armées de Gascoigne et d'Espanya se firent face. Le duc Maquin avança alors vers l'ennemi héréditaire et rencontra le général adverse. Tous deux, une journée durant, discutèrent seul à seul. A la nuit tombée, les deux armées se retirèrent sans combattre. Nul ne sait ce que les deux hommes se dirent.

Quant à Charle IV, son règne éclair finit par sa capture à Evel, alors que déguisé en femme, il essayait de fuir la Gascoigne. Ramené complètement enchaîné devant le duc Maquin, celui-ci lui laissa la vie sauve et le bannit de la Gascoigne. Aussitôt, Charle IV fut jeté dans une caraque en direction de la Turkia. Ses deux frères, plus braves que leur aîné périrent les armes à la main face aux rebelles. La vieille comtesse Laure d'Armgnac fut envoyée dans un couvent du Sincère Repentir.

Maquin, quelques mois après ces événements accueillit en grande pompe le nouveau roi de France. Après un mois de festivités et de négociations, le traité de Toulouz consacrait le retour de la Gascoigne dans le Royaume de France.

Seule ombre du tableau, Jack Raillan et ses hommes de Lannezan refusèrent d'accepter l'autorité du duc. D'insoumis, ils se firent brigands sans foi et ni loi. Autrement, le duc Maquin réussit à faire cesser la lutte sanglante entre l'église du Sincère Repentir et les fidèles du Vrai Dieu. Le comté de Gascoigne retrouvait sa place dans le royaume de France.



Voyager en Gascoigne

Voyager en Gascoigne présente peu de difficulté du moins sur les routes et la Goronne. La présence spanyare se traduit par un ordre établi, pas de mercenaires errants assaillant les voyageurs, pas de barons brigands, pas de bandes de mutants. Par contre, on trouve des relais, des sociétés marchandes établies sur les grands axes, des patrouilles fréquentes. Aussi, le voyageur n'a guère de souci à se faire en Gascoigne. Cependant, tout change si l'on se hasarde dans les collines !

Dans les collines de Lannezan, tout étranger risque de ressortir vêtu d'un seul pagne. Pour Jack Raillan et ses hommes, un étranger mérite de participer à la rébellion par le don spontané et généreux de tous ses biens. Dans les collines d'Ariège, Vince de Kargnan laisse voyager quiconque du moment qu'il ne s'agit pas d'espions à la solde de l'Espanya. Ceux-ci sont ramenés à la lisière, enduit de sèves et de plumes.

Aventures en Gascoigne

- L'Empereur d'Espanya a missioné un nouvel envoyé. Celui-ci doit vérifier l'administration de del Monter.

Le gouverneur de Gascoigne a déjà prévu l'élimination de Rodrigue Ledesma, réputé pour être incorruptible. Le comte de Toulouz a chargé les personnages d'assurer sa protection. Il espère que si Ledesma survit, il démasquera l'infâme del Monter qui sera dès lors cassé par l'empereur.

Les personnages doivent attendre Ledesma à l'auberge de l'Ours à Deux Têtes, à Uztriz. Escorté seulement par deux lanciers, l'envoyé de l'empereur se présente quelques jours plus tard. Cependant, les spadassins de del Monter attendent eux aussi. Si Ledesma survit à cette première embuscade, d'autres traîtrises succèderont, toutes enfantées par l'esprit perfide de del Monter.

- Au début du printemps, la caravane de l'or s'apprête à quitter Moignac. Composée de dix chariots lourdement chargés d'or et d'argent, la contribution de la Gascoigne se dirige vers les caisses de Macheid.

Les "brigands" des collines d'Arège ont décidé de s'emparer de tout cet or. A cet effet, les personnages ont été infiltrés dans la caravanne comme muletiers. Leur rôle consiste à ralentir la marche de la caravane, à espionner et à l'attaquer de l'intérieur, lors de l'assaut lancé par les brigands.

Deux cents Spanyars, tirés d'un tercio, une poignée d'arbalétriers montés et quelques dizaines de dovaques forment l'escorte. Le capitaine des gardes de del Monter dirige la caravane. Mais les personnages et les brigands ignorent que la caravane transporte des lingots de plomb ! L'or est déjà en Espanya emporté secrètement par un dirigeable de guerre. Le second dirigeable surveille, au dessus de la couche nuageuse la caravane, prêt à descendre pour pulvériser les assaillants. Del Monter lui même est à son bord !

Si les personnages ne découvrent pas la supercherie, les "brigands" d'Arège risquent de connaître une défaite meurtrière, plusieurs centaines d'entre eux périront.

- Lors d'une soirée à l'opéra de Toulouz l'un des personnages a attiré l'attention de la comtesse d'Esteel. Celle-ci lui trouve un charme bestial absolument irrésistible ! Malheureusement Enroy de Jestac a apercu le manège et est bien décidé à "tailler un marbre". Cette expression de Gascoigne provient de la tradition d'enterrer les morts en duel sous une effigie en marbre !

- Les gardes d'Alonz comte de Kordou recherchent avidemment un vieux mendiant. Celui-ci a crié sur les toits sa découverte : un canon gigantesque, dans les ruines de Tab. Les personnages doivent le retrouver avant que les Spanyars ne l'amènent à la Cagoule...

- Del Monter a engagé un redoutable spadassin, Karl Witz. Celui-ci doit séjourner à Toulouz, provoquer en duel les fidèles du comte et les embrocher. Les personnages missionnés par le comte doivent neutraliser Witz en tout honneur avant que celui-ci ne décime son entourage.

Witz est maître d'arme à la rapière, et possède une botte secrète à 50 %. A vous de la choisir.

- Dans les collines d'Arège, partis à la chasse, les personnages découvrent titubant, un moribond. Les vêtements déchirés, couvert de bandages, il s'écroule devant les personnages serrant entre ses bras un étrange heaume en or pur. Le malheureux mourra quelques heures plus tard. Dans son délire revient à plusieurs reprises la Cité d'Or, les hommes immortels, la malédiction de Caspalac... Froissée dans l'une de ses poches, les personnages peuvent trouver une carte decrivant le chemin menant à la cité de l'or.



L'Aquitior



Description Géographique

L'Aquitior reste un duché aux dimensions très réduites. Bordé à l'ouest par l'océan, les terres en sont riches et fertiles. La quasi totalité du duché est couverte de forêts, essentiellement composées de feuillus vers l'intérieur des terres. Plus on se rapproche de la côte, plus la végétation se transforme, laissant peu à peu la place à de grands pins élancés plongeant leurs racines dans un sol très sableux. La côte en elle-même est très peu découpée faisant la place belle à de vastes étendues de sable fin et à de très belles criques. Les dunes qui bordent l'océan sont d'ailleurs très connues, pouvant atteindre la taille de collines de 300 mètres de haut. Le pays est sans cesse balayé par un vent doux provenant de l'océan et apportant des nuages en abondance. Ceux-ci arrosent régulièrement l'intérieur des terres. La partie la plus riche du duché se situe entre la Drone et la Dogne. Composée de collines en pentes douces, on y cultive essentiellement la vigne. Au nord et au sud de ce coeur économique s'étendent de grandes forêts mais aussi des champs de céréales. L'Aquitior est d'ailleurs appelée le réservoir à blé de la France. L'élevage y est également pratiqué de façon importante et extensive. Au large, les Iles de Feu sont habitées par des pirates scandins très farouches qui pratiquent des raids sur les côtes ou sur les convois marchands. La seule grande ville reste Bord'Eaux. Cette cité bourgeoise et commerçante se trouve juste à l'embouchure de la Goronne. Le climat général dont bénéficie le duché est bon malgré les violents ouragans qui dévastent parfois l'intérieur des terres. Il arrive qu'une année entière de récoltes soit détruite par ces manifestations naturelles, entraînant des famines sur plusieurs mois. Les hivers sont relativement doux, alternant avec des été chauds et secs, les pluies se manifestant surtout au printemps et à l'automne. En dehors de ses activités commerciales très connues, l'Aquitior a également appris à profiter des bienfaits de la mer. Une flotte de pêche importante est à cet effet stationnée à Arkahon. Les cours d'eau d'Aquitior sont tous navigables et connaissent une intense activité.

Table d'Evénements en Aquitior

Evénements Communs

- Le port est en ébullition, un navire vient d'accoster et l'on s'affaire au déchargement. Des bras supplémentaires sont requis.
- Un groupe de clandestins est arrêté par la milice. Il est reconduit aux frontières sous bonne surveillance.
- La guerre entre deux confréries marchandes se rallume. Chacune essaie d'intimider l'autre en envoyant quelques gros bras menacer les membres de la guilde adverse.
- Des cris sortent du Hall de la Fortune. Un spéculateur vient de s'enrichir ou de tout perdre.

Evénements Rares

- Les paysans manifestent bruyamment contre l'importation de produits agricoles spanyars. Des convois sont attaqués par des émeutiers et leur chargement détruit.
- Le duc Stépan est pris d'une crise. On l'a vu courir nu sur la plage. Les rumeurs vont bon train.
- Un convoi a été attaqué par Carl de Bord'Eaux. On dit que le butin a été redistribué aux nécessiteux. La milice est sur les dents.
- Les prix du poisson s'effondrent. La guilde d'Arkahon déverse des tonnes de poissons pourris dans les rues. Plusieurs pêcheurs sont ruinés.
- Une nouvelle attaque des pirates scandins émeut Bord'Eaux. Le convoi maritime a été complètement anéanti.

Evénements Exceptionnels

- Un ouragan est annoncé. Chacun se calfeutre chez soi, s'attendant au pire.
- Les vignes sont atteintes par une maladie inconnue. La guilde des vignerons paiera une forte somme à celui qui trouvera un remède.

Population

Population de l'Aquitior

Humains	
Français	500 000
Mutants	
Survivants	500
Goules des Mers	2 000

La population d'Aquitior est une des plus "saines" de France. Les naissances mutantes y sont extrêmement rares et il s'agit généralement d'enfants atteints d'affections mineures et qui s'insèrent très bien dans la population locale. Essentiellement composée de paysans et d'éleveurs, elle vit dans une tranquillité que beaucoup de duchés peuvent lui envier. Chacun travaille et est rétribué selon ses efforts. Néanmoins, dans une société où l'argent est roi comme l'Aquitior, une forte population de pauvres et de déshérités a élu domicile dans les villes, attirée par les richesses des citadins. Bien souvent, ils provoquent des incidents et la nuit, les rues leur appartiennent. A l'image des guildes qui gouvernent le pays, ils ont fondé une confrérie de vo-

leurs. Le relatif bon climat général a malgré tout contribué à la puissance économique de la région. Les quelques mutants "asociaux" sont soit partis depuis longtemps vers les Hautes Terres, soit sont revendus aux évolutionnistes à des fins expérimentales ou de rééducation. Quelques goules des mers vivent le long des côtes mais coincées entre les Scandins des Iles de Feu et l'Aquitior, elles ont appris à se rendre très discrètes. Ne sortant que la nuit, elles évitent l'homme par crainte des représailles des pêcheurs d'Arkahon. Bord'Eaux regroupe à elle seule 30 000 habitants, pour la plupart des marchands ou des artisans. Le reste est uniformément réparti sur le "triangle d'or" compris entre la Dogne et la Drone. Les professions sont généralement regroupées en confréries ou guildes extrêmement puissantes.

Organisation Politique

En Aquitior, une seule loi prévaut : celle de l'argent. Elle fut à l'origine de la chute du duché et de son renouveau. Extérieurement, le pays est dirigé par Stépan de Bord'Eaux et vit sous un régime féodal. Cette façade passée, on s'aperçoit très vite que le Conseil des Neuf Marchands qui siège avec Stépan est le véritable maître du pays. L'Aquitior est dirigée comme une entreprise ne laissant rien au hasard. Une fois une décision prise par le Conseil, celle-ci est immédiatement répercutée dans la réalité par l'intermédiaire d'un réseau administratif efficace et bien huilé. Le temps où le pays croulait sous les dettes est oublié. Après la mise en hypothèque de ses terres par Stépan auprès des marchands, un fait qui est ignoré du peuple, ceux-ci ont remodelé complètement la contrée et la dirigent. Les lois sont votées par le Conseil, Stépan n'y ayant qu'une part consultative. Celles-ci sont alors promulguées au travers du journal de la ville de Bord'Eaux. Nul n'est alors sensé les ignorer. L'administration d'Aquitior règle les problèmes judiciaires et il n'existe pas de cours de justice indépendantes. La libre circulation des produits est autorisée et chacun peut commercer comme il l'entend. On peut tout se procurer à Bord'Eaux du moment que l'on y met le prix et que l'on possède les contacts nécessaires. De plus, taxes et impôts sont très légers attirant un peu plus les personnalités riches vers le duché. La libre concurrence est autorisée dans les limites de l'humain. Le conseil n'est pas fou ou avide au point d'autoriser l'esclavage ou l'exploitation des paysans et artisans. Des terrains à la farine, tous les prix d'achat et de vente sont fixés à Bord'Eaux dans le Hall de la Fortune, sorte de bourse où de nombreux spéculateurs parviennent facilement à s'enrichir et à se ruiner. Cette conception de l'économie a permis à l'Aquitior de devenir le duché le plus fortuné de France. La milice qui assure la sécurité et la protection des citoyens est au service des guildes marchandes. Les incidents sont surtout provoqués par des pauvres, des mendiants ou des voleurs. La justice dans ce cas est relativement expéditive... Les frontières du duché sont soigneusement gardées. En effet, la fortune attire de nombreux expulsés ou démunis. Ceux-ci sont rejetés du duché et seuls les marchands ou les personnes aisées peuvent y pénétrer afin d'y mener leurs affaires. A cette fin, ils sont munis d'autorisations spéciales qui permettent de repérer les fraudeurs. L'Aquitior a bien assez à s'occuper de ses pauvres sans s'occuper de ceux des autres. Dans ce contexte, on voit mal quel rôle la noblesse pourrait jouer. Elle s'enferme donc dans sa dignité, refusant de frayer avec la roture, tout du moins au grand jour. Quoiqu'il en soit, nul ne conteste le pouvoir des marchands et chacun essaie de tirer profit d'un système dans lequel seul le plus malin ou le plus ambitieux réussit. Politiquement et malgré la haine qu'ils lui inspirent, l'Aquitior affiche une neutralité de bon aloi vis à vis des duchés voisins. Somme toute, l'argent n'a pas d'odeur et si les tensions existent, il n'est pas question de se priver de sources de profit. Du point de vue des libertés, l'Aquitior est très en pointe, tout du moins sur le plan économique. Pour le reste, il vaut mieux tourner sept fois sa langue dans la bouche avant de parler. Toutes les opinions ne sont pas bonnes à exprimer, à moins d'avoir envie de se retrouver ruiné du jour au lendemain. L'Aquitior se distingue également par ses banques très actives et appartenant aux principales corporations ou guildes. On peut notamment citer le Crédit Paysan auprès duquel la majorité de la paysannerie est endettée. Les marchands d'Aquitior ont également inventé les assurances qui contre monnaie sonnante et trébuchante protègent vos biens ou votre personne. Elles sont utiles notamment lors des remboursements des dégâts occasionnés par les ouragans. Bref, il fait relativement bon vivre en Aquitior du moment que l'on a beaucoup, mais alors beaucoup d'argent. En effet, la majorité des paysans et éleveurs n'a pas les moyens de se payer ces services de haute qualité. Ils peuvent alors passer par des coopératives qui les contrôlent alors indirectement ou, complètement ruinés, destitués de leur nationalité et poursuivis par leurs créanciers, ils vont grossir la population des démunis à Bord'Eaux. L'Aquitior ferme les yeux sur eux et ne les aide pas, inconsciente du danger à voir une paupérisation galopante gagner le duché.

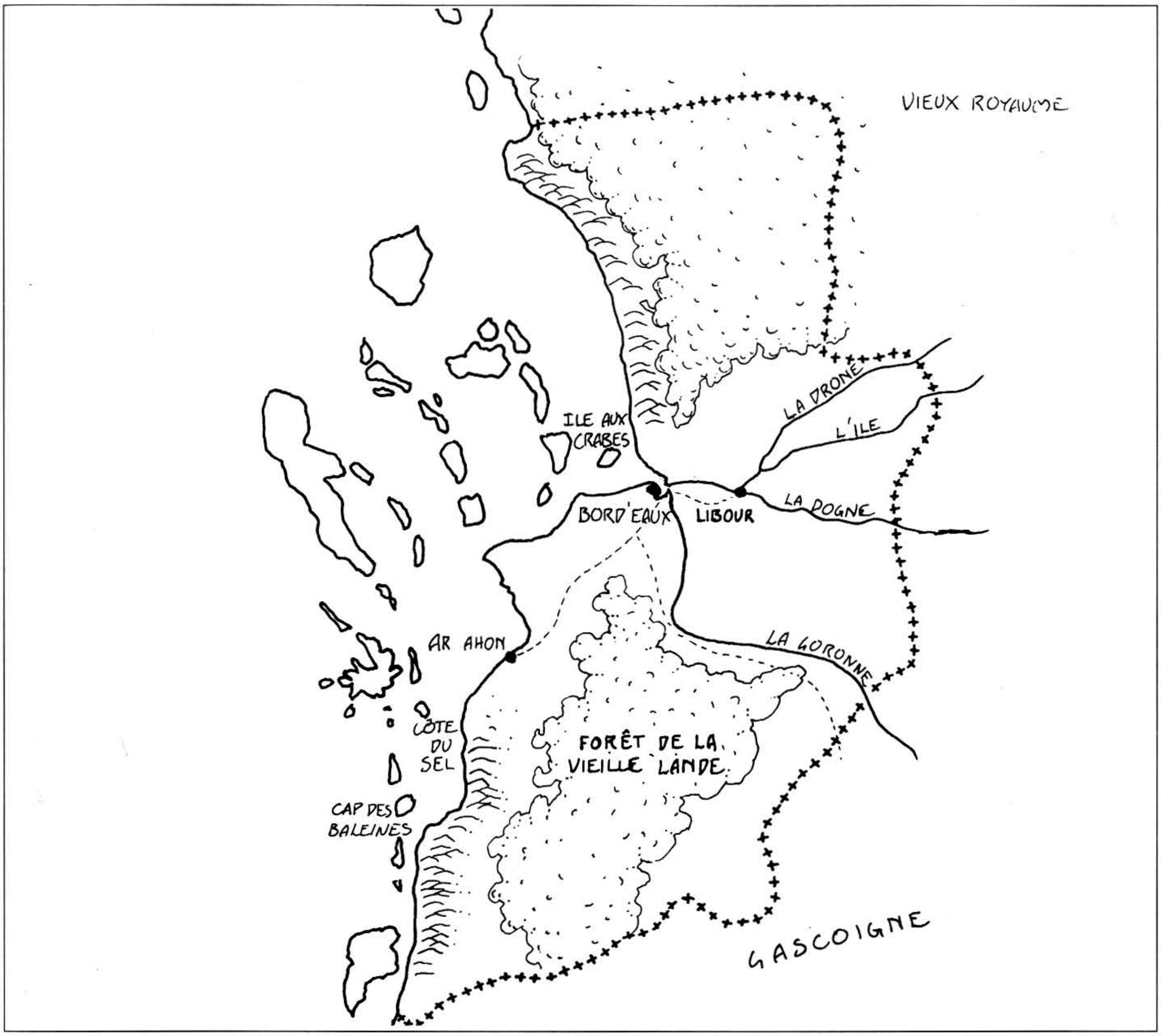
Sectes Présentes

Toutes les sectes sont libres de s'installer en Aquitior, dès lors qu'elles participent à la vie économique du duché. Pour l'heure, seuls les Evolutionnistes bénéficient d'une réelle implantation. Ils travaillent au grand jour, créant des oeuvres sur commande, achetant ou revendant de la marchandise humaine ou mutante. Ils possèdent un bâtiment à Bord'Eaux ainsi que toutes les installations dont ils ont besoin. La base de la secte se trouve d'ailleurs sur l'Ile des Crabes au large des côtes de l'Aquitior. Uniquement concernés par l'exploitation financière de leur science, bon nombre des Evolutionnistes installés sur le continent ont complètement perdu leur idéal premier. Quelques créations très originales sont sorties de leurs laboratoires et leurs carnets de commande sont remplis par les riches marchands. Les Eglises du Vrai Dieu et du Sincère Repentir s'entendent relativement bien et se sont installées elles aussi à Bord'Eaux. Elles ont déplacé leur guerre spirituelle sur un plan strictement temporel.

En effet, il reste peu de temps pour s'occuper des brebis lorsque l'on doit sans cesse courir après l'argent qui finance les fastes destinés à impressionner les foules. Le Sincère Repentir récolte ses fonds auprès des marchands en revendant des indulgences ou en s'occupant de la promotion "spirituelle" de leur nom. Le Vrai Dieu recherche lui l'appui des paysans en défendant notamment l'intérêt des petites gens contre certaines coopératives. Pour cela, le particulier doit verser régulièrement son obole dans les caisses de l'église. De plus, l'importance de l'argent en Aquitior a favorisé l'implantation de fortes confréries ou guildes. Celles-ci couvrent tous les corps de métier, de la cordonnerie à la prostitution. Il s'agit de véritables sectes, en ce sens où une fois rentré dans une guilde, on ne peut plus en sortir. Elles permettent également la conservation de certains secrets de fabrication mais aussi une relative stabilité des prix puisqu'elles possèdent un poids financier gigantesque. Face à ces monstres, l'exploitant ou l'artisan solitaire n'a aucune chance de s'en sortir.

Sciences et Savoirs

Hormis la science de faire de l'argent, on ne peut pas dire que l'Aquitior soit à la pointe du progrès. Pour commencer, peu de marchands investissent dans les sciences. Celles-ci ont toujours mauvaise presse et y avoir recours entame bien vite l'image de marque d'un individu. Toute action qui ne rapporte pas immédiatement n'est donc pas encouragée. Seuls les objets utilitaires échappent à cette généralité. Par exemple, la guilde des vignerons cherche actuellement à créer des pressoirs automatiques. Tous les savants présents en Aquitior sont donc liés à une guilde qui leur dit sur quoi travailler et quand le réaliser. La liberté scientifique n'existe pas, surtout si l'on veut bénéficier de crédits. Les travaux des chercheurs restent la propriété des guildes qui les ont commandés et sont gardés secrets. De fait, il n'y a aucune académie ou université à Bord'Eaux, le savoir étant retenu à sa source et le peuple reste plongé dans l'ignorance. Scientifiques et érudits sont les esclaves des marchands mais au moins peuvent-ils essayer de travailler dans une relative sécurité. En ce qui concerne la circulation des objets scientifiques, ce commerce s'effectue au sommet de la société d'Aquitior. Il faut être très riche pour se payer ce genre d'articles. Les oeuvres d'art sont davantage considérées pour leur valeur marchande que pour leur qualité ou intérêt éducatif.



L'Armée

La force militaire de l'Aquitior est pour la majeure partie constituée par la formidable flotte de guerre des sociétés marchandes. Celle-ci, composée d'à peu près 1 000 navires, est l'objet de tous les soins. Sans cesse améliorée et modernisée, elle est rapide, maniable et possède une force d'attaque inégalée à ce jour. Stationnée dans le port de Bord'Eaux, elle sert surtout à protéger les convois marchands des attaques des pirates scandins. Ceux-ci ont appris à se méfier et n'abordent que les navires isolés ou en petits groupes. Les services de cette armée ont ceci d'exceptionnel, la possibilité d'être loués par un particulier ou un duché, ce qui permet un meilleur amortissement. La milice de Bord'Eaux est composée de 3 000 mercenaires entraînés et bien équipés. Elle est exclusivement sous les ordres des marchands et totalement incorruptible. Elle a la charge de maintenir l'ordre dans les rues des cités et forme également une petite armée particulièrement efficace en cas de besoin.

L'armée de Stépan de Bord'Eaux est relativement ridicule face à cette milice. Composée de 1 000 hommes mal payés, sous équipés et désorganisés, elle se livre souvent à des mutineries régulièrement réprimées par la milice. Les marchands envisagent sa dissolution mais Stépan tient à conserver cette dernière parcelle de son ancien pouvoir.

Milicien

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	14	12	12	13	15	11

Points de Vie : 14
Armure : 1D6, cotte de mailles

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	70 %	1D10+1+1D6	60 %
Bouclier	-	-	70 %

Soldat

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	12	12	10	13	13	10

Points de Vie : 12
Armure : 1D6-1, cuir

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée courte	60 %	2D6+1	50 %
Bouclier	-	-	55 %

La cité de Bord'Eaux bénéficie également de formidables fortifications défendues par de nombreux engins de guerre dont quelques canons feu.

Personnalités

❑ **Stépan**
Duc d'Aquitior
Valeurs : amour, asocial, vie de famille, honneur, caractériel.

Le duc d'Aquitior n'est plus aujourd'hui qu'une ombre. Agé d'une quarantaine d'années, il ne s'est jamais remis des accords qu'il a du passer avec les marchands pour sauver son pays de la faillite. Le teint pâle, les yeux torves, il semble en état de perpétuelle absence. Aucun sourire ne vient jamais illuminer ce visage lugubre et les quelques paroles qui franchissent ses lèvres ne s'adressent généralement qu'à ses deux jumeaux Carl et Alan. Il siège de temps à autre au Conseil et passe le reste de sa misérable existence à errer dans les couloirs de sa demeure de Bord'Eaux ou sur les routes pour rendre visite aux quelques féaux qui lui vouent encore un minimum de considération. Il effraie souvent le peuple par de soudaines crises de lubies. Celles-ci le poussent parfois par gros temps à courir tel un spectre sur les plages en hurlant des propos débridés aux éléments déchaînés. Toutefois, il est toujours aimé et respecté, peut être en souvenir d'une époque aujourd'hui révolue. De plus, les marchands hésitent à s'en débarrasser par crainte d'éventuelles rébellions. Ils se contentent de le supporter comme un mal nécessaire, le tenant dans le plus grand mépris. Malgré les apparences, Stépan de Bord'Eaux n'est pas fou ; il a d'étranges éclairs de lucidité qui traduisent que pour l'heure son esprit n'est simplement qu'endormi. Un événement brutal pourrait un jour lui redonner toute sa raison.

❑ **Carl de Bord'Eaux**

Carl de Bord'Eaux

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	15	13	13	14	16	16

Points de Vie : 16
Armure : 1D6-1, cuir

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Rapière	80 %	2D6+1	77 %
Arc Composite	75 %	1D8+1+1D4	-

Compétences : Eloquence 60 %, Persuader 75 %, Esquiver 66 %, Culbuter 60 %, Grimper 75 %, Equitation 70 %, Sauter 66 %, Crocheter 76 %, Faire un Piège 60 %, Embuscade 75 %, Se Cacher 80 %, Déplacement Silencieux 78 %, Premiers Soins 67 %, Ecouter 65%, Voir 76 %.
Valeurs : honneur familial, généreux, ambitieux, sens moral, bravoure.

Ce jeune homme plein de vie ressemble comme une goutte d'eau à son frère Alan. C'est d'ailleurs leur seul point commun, pour le reste ils se haïssent au grand désespoir de leur père. Carl est aujourd'hui considéré par les marchands comme un dangereux bandit et il est activement recherché. Il n'a jamais accepté la domination des guildes et a formé une bande d'une centaine de mercenaires dont le seul but est de porter le plus de coups possibles au Conseil. Ses brigandages sont connus dans tout le duché et il a gagné l'affection des petites gens, bien souvent exploitées par les coopératives. Doté d'un esprit ouvert, il possède un solide sens de l'humour et un appétit de vivre exceptionnel. Entre deux attaques, il passe de femme en femme, entretenant son image de bandit au grand coeur. Optimiste, il pense pouvoir un jour reprendre le pouvoir et guérir ainsi son père. D'ailleurs il quitte de temps à autre les bois où il se réfugie pour rendre secrètement visite à Stépan. En dépit d'un tempérament versatile, il est follement amoureux d'Iren, la fille de Petrus, président du Conseil. Cet amour est réciproque mais pour l'heure impossible. Il connaît le duché sur le bout des doigts et a toujours réussi à échapper à ses poursuivants, que ce soit en se cachant dans les bois ou dans les demeures paysannes qui lui sont toujours ouvertes.

❑ **Alan de Bord'Eaux**

Alan de Bord'Eaux

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	15	13	13	14	16	16

Points de Vie : 16
Armure : 1D6-1, cuir

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Rapière	88 %	2D6+1	80 %

Compétences : Eloquence 80 %, Persuader 85 %, Crédit 78 %, Equitation 78 %, Ecouter 75 %, Voir 76 %.
Valeurs : culte de l'argent, ambitieux, rusé, cupide, revanchard.

Aussi séduisant et bien bâti que son frère, Alan n'en reste pas moins une vraie vipère. Il est prêt à toutes les compromissions et les marchands ont trouvé en lui un allié solide. Avide d'argent, il se mêle à tous les trafics possibles et imaginables. Il se comporte comme une larve vis à vis de son père. Comme il le dit lui-même "Tous les débris peuvent un jour trouver leur utilité". Stépan, complètement abusé, pense qu'Alan lui voue la même affection que Carl et espère en toute bonne foi pouvoir un jour les réconcilier. Pour l'heure, Alan profite odieusement de la situation et entasse une véritable fortune. Petrus pense lui donner sa fille en mariage pour souder la maison des marchands à celle de la noblesse. Il aime la jeune femme qui le traite avec douceur, mais il ignore qu'elle a déjà donné son coeur à Carl. Plusieurs fois Alan a essayé d'abattre son frère mais il a toujours échoué, chaque tentative manquée ne faisant que renforcer sa haine pour lui. Il s'entend très bien avec Hijack, l'ambassadeur granbreton en Aquitior et plusieurs fois ils ont monté des coups fumeux entre eux. Il est aussi détesté du peuple et des soldats que son frère est aimé. Toutefois l'un a la puissance, l'autre pas et nul n'ose contrevenir aux consignes d'Alan.

❑ **Petrus**
Président du Conseil

Petrus

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	12	12	15	14	13	15

Points de Vie : 12
Armure : 1D6-1, cuir.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	60 %	1D4+2	45 %

Compétences : Eloquence 89 %, Persuader 90 %, Crédit 100 %, Ecouter 67 %, Voir 66 %.
Valeurs : culte de l'argent, statut social, obstiné, rusé, succès.

Ce petit homme rondouillard est très amène et fin diplomate. Toujours vêtu de satin et de soie, on le voit tous les jours trottiner dans le port où il possède la plus grande flotte marchande. Cet aspect bonasse endort bien souvent ses interlocuteurs. En fait, Petrus sait très bien arriver à ses fins, que ce soit par de suaves menaces ou des promesses mirifiques. Dans tous les cas, il met un point d'honneur à tenir parole. Sa richesse et sa notoriété lui ont permis d'atteindre le titre envié de Président du Conseil. N'étant intéressé que par l'argent, il dirige l'Aquitior au mieux de ses intérêts propres. S'il n'apprécie pas particulièrement Jesu de Barcelonia et Hijack, les ambassadeurs spanyar et granbreton, il évite de les froisser. Roi du compromis et des faux-fuyants, il déteste les affrontements de face et les colères. Il préfère pour parvenir à ses fins attiser les dissensions entre les personnes, n'hésitant pas à donner un petit coup de pouce au destin, si nécessaire...

Il n'aime réellement que sa fille Iren et est très contrarié par son refus d'épouser Alan. Pour l'heure, il fait traîner les choses en longueur, espérant sans trop y croire, qu'elle se rendra à l'évidence politique.

❑ Iren

Iren						
FOR	**CON**	**TAI**	**INT**	**POU**	**DEX**	**CHA**
10	12	12	15	14	13	16

Compétences : Persuader 89 %, Eloquence 70 %, Connaissance du Monde Ancien 56 %, Chanter 76 %.
Valeurs : amour, obstiné, généreux, altruiste, sens du respect.

Cette jeune fille aux longs cheveux blonds et aux adorables yeux bleus trouble et fait s'affronter tous ceux qu'elle côtoie. Elle paraît très fragile et sans défense. En fait, elle est aussi têtue qu'une mule et, comme son père, sait ce qu'elle veut.

Très douce, il lui arrive de passer de longues heures avec Stépan, lui arrachant parfois quelques paroles. Son amour pour Carl a atteint la grandeur d'une véritable passion. Elle se désespère de ne pouvoir confier sa peine à quiconque et pour chasser ses pensées funestes, elle s'occupe souvent d'oeuvres de charité dans le duché. Petrus est satisfait de cette activité qui renvoie une image positive des marchands.

Si elle exècre la mentalité d'Alan, son exacte similitude avec Carl la trouble et elle ne peut s'empêcher d'éprouver pour lui une attirance sexuelle. Les deux frères s'affrontent dans son esprit et elle essaie de retrouver en Alan, l'image de celui qu'elle aime véritablement. Pour ce faire, elle s'oppose tout en douceur à ses plans, espérant petit à petit le rendre meilleur. Elle ne s'intéresse pas à la politique et n'accorde aucun intérêt à Jesu de Barcelonia. Par contre, elle a souvent des dialogues avec Hijack, l'ambassadeur granbreton, qui la fascine par sa culture.

❑ Jesu de Barcelonia
Ambassadeur d'Espanya

Jesu de Barcelonia						
FOR	**CON**	**TAI**	**INT**	**POU**	**DEX**	**CHA**
15	15	13	16	16	14	15

Points de Vie : 16
Armure : 1D6-1, cuir.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Rapière	80 %	2D6+1	75 %
Dague	67 %	1D4+2+1D6	55 %

Compétences : Eloquence 88 %, Persuader 90 %, Equitation 75 %, Voir 76 %, Ecouter 76 %.
Valeurs : machiavélique, sadique, statut social, trop sûr de soi, beauté.

Ce Spanyar a tout du séducteur andalou. Voix de velours, yeux et cheveux noirs, manières raffinées, il sait séduire et s'en sert. Il a été nommé ambassadeur d'Espanya auprès de l'Aquitior par del Monter qui a été son maître pendant plusieurs années. Ce dernier lui a enseigné tout l'art de l'assassinat et a formé son esprit. Sous son aspect angélique, Jesu de Barcelonia est un être dépravé et abject. Il a su endormir la méfiance de Petrus et a travaillé au mieux des intérêts de l'Espanya, à tel point que celle-ci est devenue le partenaire commercial privilégié de l'Aquitior. Il sait que son influence est grande et il écrase Hijack de sa superbe. Il méprise toute la cour, la seule trouvant grâce à ses yeux étant Iren. Il a d'ailleurs déjà plusieurs fois posé ses yeux lubriques sur elle, mais hésite à s'engager plus avant, même si l'idée d'un viol ne lui répugne pas...

Petrus sait faire appel à lui en cas de besoin. C'est d'ailleurs sur son conseil que l'Aquitior refusera de rejoindre le royaume de France et financera les armées sécessionnistes. Grand amateur d'art érotique, Jesu collectionne les objets les plus pervers dans sa demeure. Il possède d'ailleurs une petite milice personnelle chargée de lui ramener de temps à autre une jeune fille à initier aux joies de l'amour.

❑ Hijack
Ambassadeur granbreton

Hijack							
FOR	**CON**	**TAI**	**INT**	**POU**	**DEX**	**CHA**	**SAN**
16	15	15	16	14	14	16	60

Points de Vie : 18
Armure : 1D10+2, plaques.
Maladie Mentale : hypocondriaque, stade léger.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Longue	80 %	1D10+1+1D6	75 %
Lance Feu	80 %	5D6	-
Ecu	-	-	90 %

Compétences : Connaissance du Monde Ancien 75 %, Chanter 67 %, Persuader 75 %, Eloquence 67 %, Crédit 77 %.
Valeurs : asocial, amour, choix, bravoure, possessif.

Hijack est arrivé en Aquitior il y a déjà quelques années. Membre de l'ordre du Renard, il avait la charge de créer des liens commerciaux intéressants avec le duché. Après l'invasion granbretonne, l'empereur Huon a su reconnaître en lui les qualités d'un grand ambassadeur et l'a nommé à cette place.

Contrairement à la tradition, Hijack n'hésite pas à retirer son masque et évite d'avoir recours à la violence pour impressionner son interlocuteur. Si Jesu a emporté l'adhésion de Petrus, il ne désespère pas de déstabiliser son adversaire, notamment par l'entremise d'Iren. Hijack est d'une taille moyenne, des cheveux poivre et sel entourent un visage buriné aux yeux verts impressionnants. Bel homme, il se sent parfaitement à l'aise à la cour où il brille par son esprit et son humour plein de finesse.

Il a confiance dans l'empire granbreton et sa force. Néanmoins, ses contacts avec Iren l'ont amené à revoir ses points de vue et il doute de plus en plus des méthodes employées par l'empire pour unifier l'Europe.

Ses questions sur sa place et son réel engagement dans l'esprit de conquête de son empire sont probablement à l'origine de ses quelques échecs diplomatiques. Sous des dehors virils, Hijack éprouve une violente passion amoureuse pour Alan. Ce dernier, au courant de ce penchant, s'en sert pour le faire chanter et l'a ainsi plusieurs fois obligé à tremper dans des affaires ambiguës.

A l'effondrement de l'empire, Hijack saura mettre un terme à ses hésitations. Il rejoindra Carl pour l'aider à retrouver le pouvoir. Puis protégé par Iren dont il saura gagner l'affection, il s'installera définitivement à Bord'Eaux comme marchand.

Sites Intéressants

Bord'Eaux

Cette grande ville commerçante compte une population de 30 000 habitants. Située juste à l'embouchure de la Goronne, elle a su, sous l'impulsion des marchands, se développer et devenir sans aucun doute l'un des tous premiers ports d'Europe. La cité est divisée en trois grandes parties : le port, l'île des marchands et le coeur de la ville. Ceinte de hautes murailles, comportant dix tours, elle est quasiment imprenable. Chacune de ces tours contient un canon-feu en parfait état de marche. L'accès au port par la voie maritime est rendu très difficile par une lourde porte de bronze refermée en cas d'assaut. Au sommet des deux tours qui encadrent ce portail gigantesque, deux phares permettent aux navires de se rendre sans encombre dans le port, les eaux entourant Bord'Eaux étant rendues traîtresses par la présence de nombreux récifs et hauts-fonds.

Le port est caractérisé par sa grande activité aussi bien de jour que de nuit. De nombreux bateaux y accostent et les débardeurs s'affairent sans cesse à décharger ou embarquer des marchandises souvent exotiques. Tout le long de la jetée, de nombreux taverniers ont installé leur établissement. Ce sont des lieux de rencontre privilégiés où l'on peut glaner des informations sur des contrées lointaines ou bien encore trouver un emploi de marin. C'est au fond des salles que se traitent les affaires louches comme le trafic d'esclaves. La milice

patrouille jour et nuit en ces lieux, c'est pourquoi les incidents sont relativement rares et vite réprimés.

Deux voies permettent d'accéder au port. Celles-ci sont constamment gardées et l'on surveille particulièrement les étrangers.

L'île des marchands bénéficie d'un statut particulier. Cette partie de la ville a été complètement exemptée de taxes et d'impôts dès l'arrivée des marchands au pouvoir. C'est là qu'ils se sont donc logiquement installés. Organisés autour du Hall de la Fortune, tous les marchands y traitent leurs affaires. C'est dans le hall que sont fixés les prix de vente et d'achat des différentes marchandises. On peut rapidement y faire fortune ou en ressortir ruiné. Les principaux stocks des marchands, notamment en matières précieuses, sont sur l'île. Ils retiennent volontairement ces marchandises, attendant que les prix montent pour les revendre au plus offrant. On ne peut accéder à l'île que par un seul pont. Celui-ci est gardé en permanence. Nul ne peut le franchir sans avoir au préalable obtenu une autorisation du conseil et déposé auprès des gardes toutes ses armes et armure.

Le coeur de la ville est composé en majorité de bâtiments en dur. Le prix des terrains est excessivement cher et ces habitations appartiennent pour la plupart à de riches marchands ou artisans. Elles sont souvent décorées et d'une très belle architecture. Les rues sont animées et les étals toujours pleins. On se méfie souvent des étrangers, vite assimilés à des voleurs potentiels, mais les affaires sont les affaires...

On peut entrer dans la ville en empruntant l'une des trois grandes voies qui percent les murailles au Nord, au Sud et à l'Est. Les portes sont fermées la nuit par de lourdes herses. Elles sont gardées le jour par plusieurs miliciens. Mendiants, clochards ou personnes à l'habillement douteux sont impitoyablement refoulés. Cela n'a pas empêché toute une population de miséreux de s'installer dans les égoûts qui tissent un véritable labyrinthe sous la cité. Ces malheureux ont formé une confrérie de voleurs calquée sur la structure des guildes marchandes. Ils ne sortent que la nuit et dans la plus grande discrétion. Plusieurs fois la milice a tenté de mettre un terme à leurs forfaits sans y parvenir. Ces voleurs ne sont pas des pillards. Ils n'ont pas l'intention de tuer la poule aux oeufs d'or en pillant de façon inconsidérée les demeures des marchands. Leurs vols ne se font qu'en fonction de leurs besoins. De plus, tous les aigrefins, étrangers qui n'appartiennent pas à la guilde sont pourchassés.

Arkahon

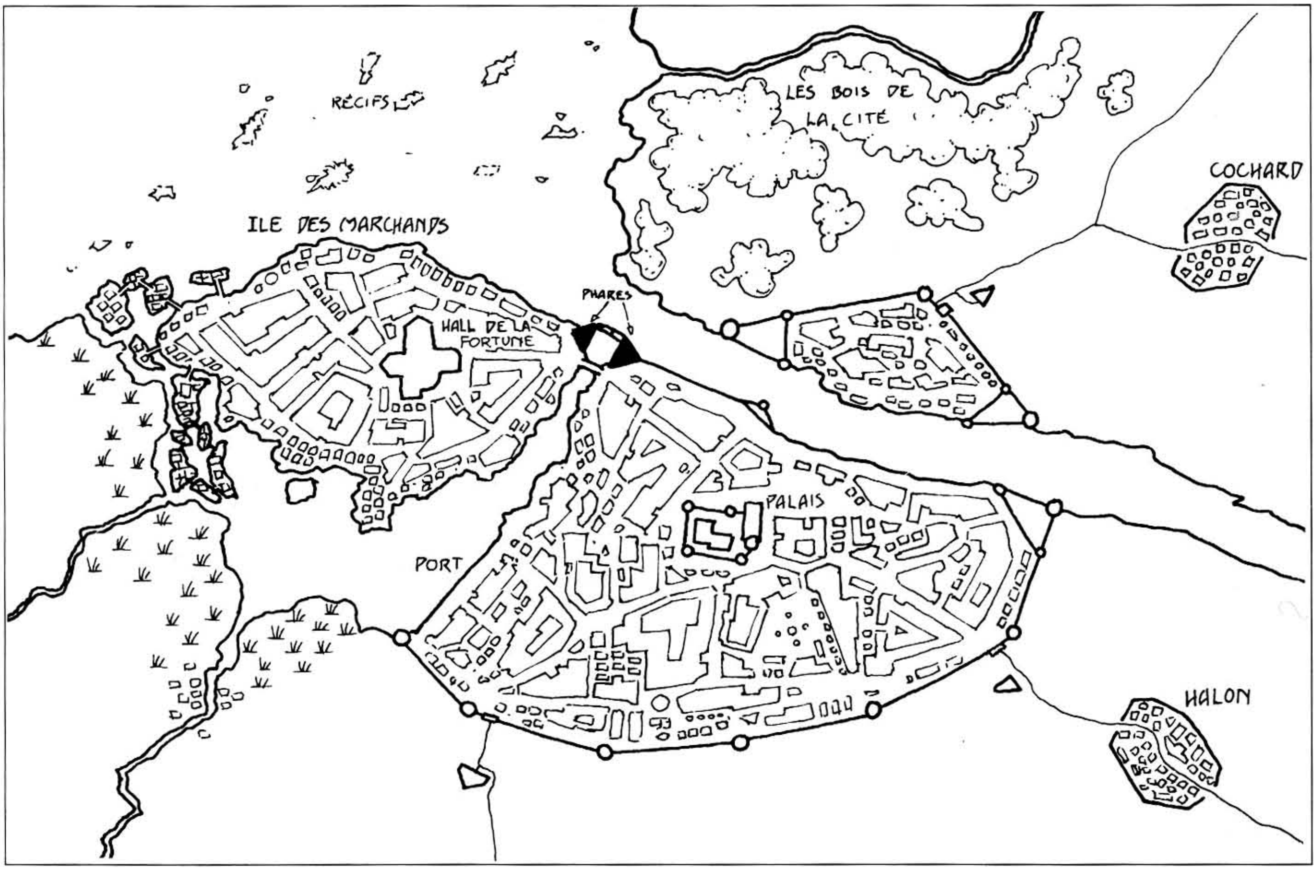
Il s'agit du premier port de pêche d'Aquitior. Composée de 5 000 âmes, toutes les activités de la ville sont tournées vers la mer et c'est là que s'est installée la guilde des pêcheurs. Elle détient une flottille d'environ 100 navires qui partent chaque jour au large pour en ramener à la nuit tombée plusieurs tonnes de poissons. Chaque jour à la criée, le prix du poisson est déterminé. Il est principalement envoyé vers Bord'Eaux ou l'intérieur des terres. De plus, les habitants ont appris à cultiver certains types de coquillages comme les huîtres. Les pêcheurs d'Arkahon ont également formé une petite flottille chargée de protéger les bateaux des attaques des goules des mers. Celles-ci ont, en effet, tendance à s'attaquer aux filets pour les déchirer et s'emparer des poissons prisonniers.

Libourg

Cette petite cité située au confluent de la Dogne et de l'Ile est réputée dans la France entière pour son vin. C'est là que la confrérie des vignerons s'est installée. Elle contrôle l'intégralité de la production viticole de la région et tout individu désireux d'exploiter la vigne doit obligatoirement y être affilié, sous peine de sévères représailles comme l'arrachage de la plantation. Le vin d'Aquitior est produit suivant des techniques aujourd'hui millénaires et le secret de sa fabrication est très précieusement gardé. Les différents crus sont classés suivant une codification très précise ; ils ont néanmoins en commun leur prix prohibitif. Ces vins sont réservés aux tables de riches négociants ou dirigeants. Les Granbretons pilleront d'ailleurs sans vergogne les caves de Libourg durant toute l'occupation. Les tonneaux de ces précieux nectars sont bichonnés comme des bébés et constamment surveillés. Le chef de la guilde des vignerons possède une bouteille antérieure au Tragique Millénaire, c'est d'ailleurs le symbole de sa charge.

Ile aux Crabes

Cette petite île se situe à quelques kilomètres de Bord'eaux, en plein milieu des bancs de récifs et hauts-fonds. Son accès est donc de par la même extrêmement difficile si on ne possède pas une carte



maritime détaillant le trajet à suivre pour s'y rendre. C'est sur cette île que les Evolutionnistes ont installé leur base. Celle-ci comporte trois bâtiments principaux. Dans le premier se trouve tous les instruments, écrits, comptes-rendus d'expérience, laboratoires qui permettent aux savants de pratiquer leurs manipulations génétiques. Cet endroit est protégé par plusieurs mutants guerriers. Le second bâtiment ressemble à une prison turque. C'est là que sont parqués, dans des conditions épouvantables, les mutants qui servent de cobayes aux Evolutionnistes. Une drogue leur est administrée chaque jour afin de les maintenir dans un état quasi végétatif. Enfin, le dernier bâtiment contient les chambres et les salons où vivent les Evolutionnistes.

L'Ile aux Crabes tient son nom de la présence de ces crustacés sur les lieux. Ils ont atteint la taille d'un plat. Si individuellement ils ne sont pas dangereux et évitent l'homme, en groupe ils sont tout à fait capables de dévorer en quelques heures un individu de taille normale. C'est d'ailleurs la méthode d'exécution des Evolutionnistes qui enchaînent sur les plages les espions qui ont réussi à découvrir leur base secrète. De nombreux ossements humains sont là pour témoigner qu'il est parfois dangereux de s'intéresser de trop près aux activités de la secte.

Histoire

A l'éclatement de la guerre civile qui opposait les partisans d'Alex et du prince Raskowitch, l'Aquitior se rangea immédiatement du côté du royaume de France. A cette époque la puissance militaire et financière de l'Aquitior était enviable. La famille de Bord'Eaux considéra que l'établissement d'Alex 1er sur le trône de France ne pouvait qu'engendrer un affaiblissement du pouvoir central qui permettrait d'assurer à l'Aquitior sa prépondérance dans le sud-ouest du pays. Malheureusement, les choses ne se passèrent pas comme on le souhaitait. La guerre déchira la France et saigna à blanc le duché qui perdit la quasi totalité de ses finances et de ses ressources humaines. De plus, lors d'une échauffourée le duc dirigeant fut tué.

L'Aquitior se détacha du royaume de France lorsque Jan le Terrible fut élu roi. En effet, à ce moment, les duchés de France s'entre-déchiraient toujours. Jan le terrible exigea de l'Aquitior un effort financier supplémentaire, ce qu'elle refusa.

Le duché était à cette période complètement exsangue et les caisses ducales vides. Un terrible ouragan ravagea de plus la contrée détruisant tout sur son passage. Les taxes, la famine provoquèrent des émeutes dans les villes et villages. Le duché tomba complètement en ruines. Aucun duc ne fut élu pour le diriger et chaque seigneur mena sa propre loi sur ses terres. La seule chose sur laquelle ils purent tomber d'accord fut de déclarer l'indépendance de l'Aquitior. Cette situation se prolongea pendant des décennies. Les pillages succédaient aux pillages. Les paysans terrorisés abandonnaient leurs villages pour fuir vers des contrées plus paisibles. Les cultures furent laissées en jachère. Toute l'économie de l'Aquitior s'effondra et le duché resta livré à ses conflits intestins. Plus rien ne semblait devoir le sauver. Stépan, fils d'Adrien de Bord'Eaux, décida alors de remédier à cette situation. Pour ce faire, il monta une armée financée par des accords passés avec une guilde marchande, cette dernière considérant le site de Bord'Eaux comme commercialement intéressant. Avec le gage des marchands, il se présenta devant le comte Airain et demanda l'assistance de ses troupes. Celui-ci voulut bien l'aider contre une forte somme. Stépan put ainsi écraser tous les seigneurs rebelles à son autorité et unifier l'Aquitior sous sa coupe. C'est alors que les marchands dévoilèrent leur plan perfide. Lors de sa rencontre avec la guilde, Stépan apprit que celle-ci ne paierait le comte Airain que si elle avait un droit de regard sur la direction du duché. Dans un premier temps, Stépan s'insurgea et refusa tout compromis. Néanmoins, lorsqu'il vit apparaître toutes les troupes du comte Airain venues assiéger Bord'Eaux, il dut bien réviser sa position. Acculé, il mit auprès des marchands toutes ses terres en hypothèque. De plus, il donna son accord à la fondation d'un conseil marchand en charge de diriger tout le duché, Stépan n'ayant droit qu'à une voix consultative. Airain fut payé et se retira. Stépan, le coeur brisé, sombra peu à peu dans la démence, alors que les marchands s'imposèrent comme les dirigeants exclusifs du duché. Les féaux de Stépan n'osèrent réagir à ce coup d'état déguisé. Un retour des troupes d'Airain n'était pas exclu puisque seuls les marchands étaient en mesure de pouvoir se payer leurs services. Sous l'action des marchands, le duché se redressa rapidement. Les taxes furent diminuées et la guilde finança complètement le redressement du duché. Son argent eut tôt fait de conquérir tous les leviers du pouvoir. Bord'Eaux devint une ville semi-indépendante et les échanges commerciaux de toutes sortes furent encouragés et favorisés. Petit à petit, le duché retrouva ses couleurs pour atteindre finalement la richesse que l'on connaît aujourd'hui. Le Vieux Royaume s'inquiéta de voir monter à ses portes une force financière sans égale. De plus l'Aquitior finança la création d'une formidable flotte de guerre, officiellement destinée à se protéger des assauts pirates des Iles de Feu. La guilde instaura également des relations avec l'Espanya et un ambassadeur de cet empire fut nommé à la cour de Stépan.

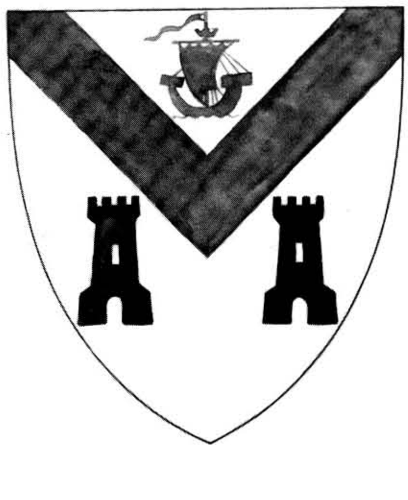
Le Vieux Royaume vit d'un très mauvais oeil cette alliance. De plus, la flotte marchande menaçait la puissance économique et militaire de La Roche, premier port du Vieux Royaume. Les relations diplomatiques entre les deux duchés furent brutalement interrompues et un état de guerre larvé exista de fait entre eux.

La conquête granbretonne

C'est à cette époque qu'apparut également une nouvelle puissance aux portes de l'Aquitior : la Granbretanne. Dans un premier temps, les relations entre les deux puissances furent plutôt bonnes, notamment grâce à la présence du représentant granbreton Hijack. Lorsque le Vieux Royaume fut envahi par la Granbretanne, l'Aquitior applaudit des deux mains. Confiante dans ses relations avec l'Empire Ténébreux, l'attaque surprise que menèrent les Loutres sur Bord'Eaux prit complètement au dépourvu le Conseil. Celui-ci, soucieux de préserver ses intérêts, capitula immédiatement. L'occupation granbretonne commençait.

L'occupation

La flotte de guerre des marchands fut aussitôt capturée et bloquée à quai. De plus, les Granbretons vidèrent les caisses marchandes et prélevèrent de lourds impôts sur toutes les transactions effectuées en Aquitior. La haine de l'occupant monta peu à peu dans la population. Au déclenchement de la guerre civile granbretonne, la majorité des troupes stationnées en Aquitior furent promptement rappelées, ne laissant plus que quelques garnisons sur place. A l'image de la Gascoigne, les résistants eurent tôt fait de massacrer ces quelques troupes isolées. Pendant ce temps, les marchands avaient établi des relations privilégiées avec l'Espanya et celles-ci éclatèrent au grand jour à la libération de l'Aquitior. Les échanges commerciaux avec l'empire s'accélérèrent et le duché retrouva rapidement sa prépondérance financière.



La libération

A l'apparition du roi de France, le Conseil fut pris de cours et refusa d'abandonner ses privilèges et de rendre son trône à Stépan de Bord'Eaux. Qui plus est, une fusion avec le Vieux Royaume était totalement exclue. L'Aquitior finança alors activement tous les duchés rebelles, que ce soit en versant la solde des troupes ou en prêtant sa flotte de guerre. Le duché fut divisé en deux camps, l'un conduit par les marchands et l'autre par Carl de Bord'Eaux, qui menait des raids incessants contre tous les intérêts marchands. Incapable de financer une guerre externe et interne, le duché fut peu à peu placé au bord du gouffre. Après plusieurs années, un compromis fut trouvé. L'Aquitior conserva ses avantages commerciaux mais la direction politique du duché retomba entre les mains de la maison de Bord'Eaux qui rejoignit le royaume de France.

Voyager en Aquitior

Les voyages en Aquitior sont sûrs le long des grands axes. En effet, les convois marchands sont toujours gardés de près. Par contre, les forêts, à l'instar de toutes les zones non habitées sont dangereuses, non pas du fait de la présence de mutants, mais de hordes de loups qui n'hésitent pas à s'attaquer à l'homme, surtout en période de disette. De plus, les raids de Carl de Bord'Eaux peuvent être meurtriers, surtout si les voyageurs affichent une certaine aisance ou un quelconque signe laissant penser qu'ils sont marchands.

L'accueil des étrangers est proportionnel à la taille de leur bourse. Plus vous semblerez riche, plus vous serez respecté et écouté. Les miséreux sont refoulés aux frontières. Un aventurier aura donc du mal à pénétrer dans le duché, à moins de présenter un aspect engageant. On lui octroiera alors un titre de séjour plus ou moins long. Toute personne incapable de fournir ce titre lors d'un contrôle est considérée comme clandestine et peut être expulsée ou emprisonnée. Bien sûr, il est toujours possible de présenter de faux papiers, dès lors que l'on a de quoi les payer.

Aventures en Aquitior

L'Aquitior se prête très bien à des aventures complexes, mettant en place des plans machiavéliques à multiples tiroirs. Si l'ambiance Borgia mâtinée de Robin des Bois vous inspire, l'Aquitior est le lieu privilégié de ce type d'aventures. S'il est difficile de résumer en quelques lignes ce type de scénarios, voici quelques idées de départ.

- Un marchand contacte les personnages afin qu'ils achètent secrètement la totalité des vins produits dans la région. Au premier contact, la guilde des vignerons s'avèrera extrêmement méfiante. Les joueurs devront faire appel à tout leur sens de la diplomatie pour la convaincre de cet achat en masse. Le marchand ne les a pas prévenus que dans le même temps, il contaminerait tous les vignobles de la région afin de spéculer sur l'envolée des prix du vin. Les vignerons exigeront réparation des joueurs. Il leur faudra démontrer la culpabilité de leur employeur en apportant notamment leurs témoignages, que le marchand essaiera d'acheter. De plus, ils devront partir en quête d'un antidote au virus. Si les personnages font chuter le marchand ou lèsent les vignerons, ils risquent fort de s'en faire des ennemis très puissants.

- Alan se fait passer pour son frère et loue les services des personnages pour attaquer un convoi marchand, en compagnie d'un groupe de mercenaires dévoués. La part du butin promet d'être intéressante. A la grande surprise des joueurs, ils verront tous les membres de la bande se retourner contre eux, une fois l'attaque menée. Alan a l'intention de laisser derrière lui quelques cadavres équipés de la même façon que les bandits de Carl pour faire retomber la faute sur lui. Laissés pour mort ou en fuite, les personnages rencontreront par la suite Carl. Celui-ci demandera aux joueurs de l'innocenter et de lui amener Alan vivant.

- Carl a réussi à s'introduire à la cour et se fait passer pour son frère absent. Il demande aux joueurs de l'assister et de mettre à mal toutes les affaires de son frère. Tout a l'air de bien se passer, mais un traître dénonce Carl. Les personnages devront passer au travers des mailles du filet et tout faire pour libérer Carl avant que son frère ne rentre.

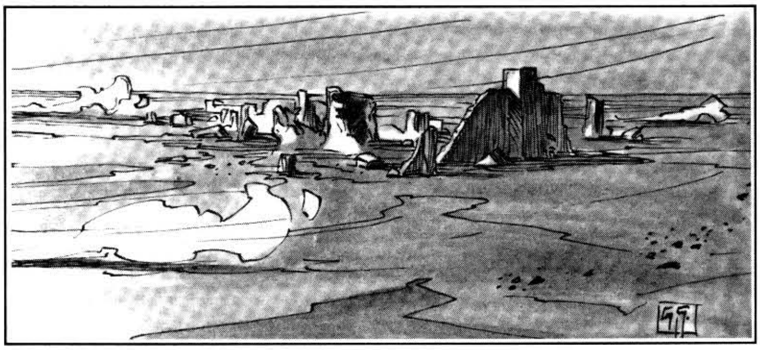
- Le mariage d'Iren avec Alan vient d'être décidé. Il faut enlever la belle.

- De jeunes enfants disparaissent depuis quelques temps. La milice est sur les dents. Les joueurs intéressés par l'affaire peuvent se mettre en chasse. Celle-ci les mènera jusqu'à Jesu de Barcelonia. Pris dans les intrigues politiques et diplomatiques qui se tissent à la cour, les personnages ont toutes les chances de servir de festin à l'araignée.

- Les personnages sont chargés par la résistance d'enquêter sur les intentions des marchands à l'encontre des Granbretons. Déguisés en personnalités étrangères, ils pourront s'y introduire. Un seul des personnages non joueurs ne se laissera pas berner. Il essaiera alors d'utiliser les joueurs au mieux de ses intérêts.

- La résistance charge les personnages d'enlever Hijack, l'ambassadeur granbreton. En cas de réussite, les joueurs seront sans doute déconcertés par la personnalité tout à fait charmante de leur victime. De plus, ils apprendront qu'Iren est désolée de cette disparition. Il s'agit en fait du fondement de l'aventure. Les personnages devraient être rapidement convaincus qu'Hijack n'est pas un Granbreton comme les autres. Ils devront en ce cas le libérer et aller contre les ordres, ce qui leur posera rapidement quelques problèmes.

La Picardia



Description Géographique

La Picardia offre un paysage contrasté de forêts et de plaines. Ces dernières s'étendent au nord de la Som. Vastes et désertiques, elles sont très peu peuplées. La radioactivité y est faible mais aucune culture n'est possible tant la terre y est ingrate. Seule une pauvre végétation les couvre à perte de vue et il est aisé de s'y perdre si l'on quitte les rares pistes qui les traversent. L'été, les grandes plaines de Picardia sont plongées dans une chaleur caniculaire ; un vent presque incessant venu des terres finit de tout dessécher. L'hiver dure plus de six mois ; les plaines sont alors recouvertes d'une épaisse couche de neige toujours renouvelée. C'est dans cette région inhospitalière que se situe la mystérieuse Lil, "la Cité des Cendres". Celle-ci est perdue au milieu d'un désert mouvant de poussière noire appelé la "Mer de Suie". C'est dans ce désert que vivent les terrifiantes goules des cendres. Les grandes plaines de Picardia intéressent peu les Granbretons, quant à Lil, ils ne sont jamais parvenus à y poser le pied.

Table d'Evénements en Picardia

Evénements Communs

- Dans un village, un érudit est accusé de sorcellerie; un bûcher se prépare.
- Un convoi marchand quitte Amin pour Parye ; on embauche...
- A Amin, des sbires à la solde des Serpents sont à la recherche de nouveaux sujets d'expérimentation pour leur maître.
- Alex décide de donner une grande fête ; on recrute des gladiateurs, des jongleurs, etc...

Evénements Rares

- Un chef milicien isolé décide de lever un nouvel "impôt" afin de subvenir à ses besoins et à ceux de ses hommes.
- C'est jour religieux ; la confession est obligatoire.
- Un complot contre Alex vient d'avorter ; une décapitation publique est prévue mais l'homme serait innocent.
- Ankern et ses résistants ont fait des leurs ; on recrute des hommes pour les débusquer.

Evénements Exceptionnels

- Une sentinelle granbretonne a été assassinée ; les Taureaux enquêtent.
- Panique dans les laboratoires des Serpents ; un mutant s'en est échappé. Il rôde dans Amin ; une série de meurtres commence.
- Des goules des mers se manifestent à Amin ; il est peu probable qu'elles aient remonté la Som seules.

L'essentiel de la population de Picardia vit à l'écart des grandes plaines, au sud d'une ligne qui part de l'embouchure de la Som, passe par Amin et rejoint Quenoy. Cette région est fertile. L'agriculture et l'élevage de bovins y sont abondamment pratiqués. Malgré les hivers rigoureux, elle connaît en général un climat plus clément que celui des plaines. Cette particularité climatique tient sans doute à la protection qu'offrent les forêts contre le vent. Amin est la capitale de la Picardia. C'est une ville d'importance, enrichie par le commerce fluvial de la Som. C'est là que vivent le comte Alex VIII de Picardia et sa cour.

Les forêts de Picardia ont peu souffert des catastrophes du Tragique Millénaire. Elles sont denses et la végétation qu'on y rencontre n'a que très peu muté. Les bêtes sauvages qui la peuplent ne sortent pas de l'ordinaire : loups, sangliers, etc... Il arrive que l'on y rencontre des brigands. Ceux-ci sont organisés en bandes et s'attaquent surtout aux convois marchands gagnant Parye. Ces brigands ne luttent pour aucune cause. Ils ne songent qu'à s'enrichir et échappent à tout contrôle. Sans doute comptent-ils dans leurs rangs quelques mutants. Ils représentent un danger pour un petit groupe de voyageurs peu armés mais sont rarement assez nombreux et organisés pour attaquer une caravane marchande protégée ou menacer une troupe granbretonne.

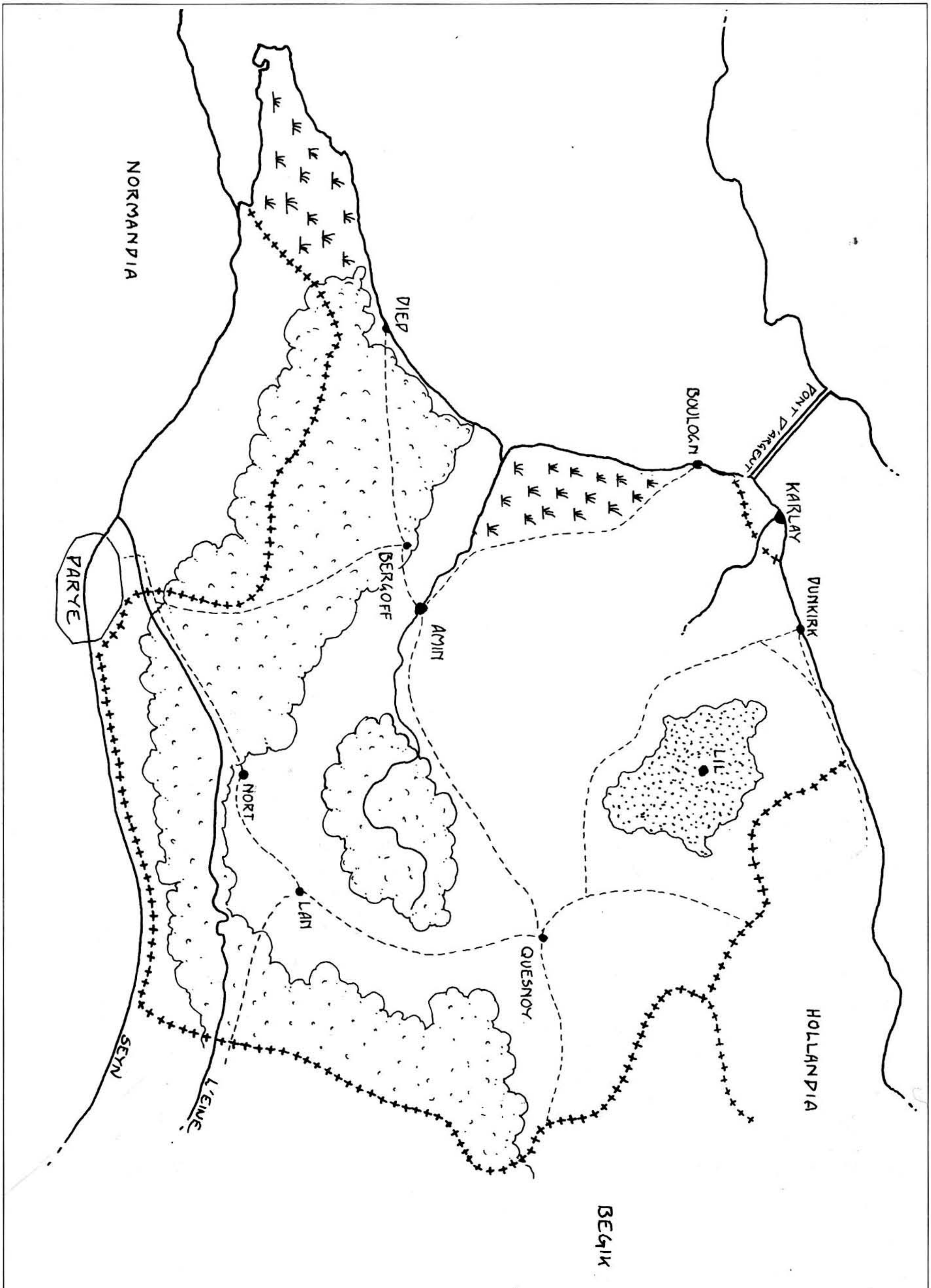
La Picardia compte en outre deux marais. Ils sont tous deux particulièrement dangereux et l'idée de s'y aventurer ne viendrait à aucune personne sensée. Envahis par les goules des mers, celles-ci s'y arrêtent pour se reproduire. Tout le monde en Picardia se souvient de l'expédition d'un savant granbreton serpent désireux d'en apprendre plus sur les moeurs de ces monstres. Parti accompagné d'un collège de Serpents et d'une centaine de combattants, aucun membre de l'expédition n'en est jamais revenu.

Eté comme hiver, les côtes de Picardia sont soumises à de fréquentes et imprévisibles tempêtes. Ces dernières peuvent se déchaîner pendant plusieurs jours, voire semaines, sans qu'il soit possible d'en deviner la durée.

Population

Population de Picardia

Humains	
Humains	1 000 000
Mutants	
Survivants	20 000 (dont 15 000 à Lil)
Goules des Mers	20 000
Goules des Cendres	5 000


NORMANDIA
DIEP
BOULOGN
PONT D'ARGENT
KARLAY
DUNKIRK
PARYE
BERGOFF
AMIN
NORT
LAN
QUESNOY
LIL
HOLLANDIA
SEYN
L'EINE
BEGIK

Les habitants de Picardia sont pour la plupart des paysans. Ils vivent dans de petits villages. La pêche n'est pratiquée que sur la côte nord de la Picardia, la forêt et les marais de Diep et de Boulogn' interdisant l'accès au reste du littoral. Les citadins représentent 10 % de la population.

Personne n'habite les marais. Les grandes plaines sont inexploitées et presque désertes. Seuls quelques éleveurs de moutons et de chèvres les occupent. La Mer de Suie est laissée aux goules des cendres. En fait, la population de Picardia est massée dans la bande de terre fertile qui part d'Amin, passe par Lan et gagne Quenoy. La cité de Lil est habitée par des mutants survivants que la Mer de Suie protège de l'extérieur.

En règle générale, les gens de Picardia sont réservés et méfiants. Tous, ruraux et citadins, sont convertis à la religion du Vrai Dieu. Aucun sacrilège ne saurait être toléré. Les bûchers sont fréquents.

Organisation Politique

A l'instar de sa voisine la Normandia, la Picardia est régie par un système féodal typiquement médiéval. Durant l'occupation granbretonne, la Picardia est sensée être dirigée par le comte Alex VIII. La réalité politique est bien différente.

Même si leurs troupes en place sont relativement peu nombreuses, les Granbretons sont les véritables maîtres de la Picardia. Ils occupent tous les postes clefs du comté. Ils gèrent économiquement la contrée, font modifier les lois, fixent et prélèvent les impôts, se chargent des affaires de police.

Officiellement, les postes de dignitaires sont occupés par Alex VIII et sa cour. Mais leurs conseillers sont granbretons et rien n'est décidé sans l'accord de ces derniers. Pervertie et décadente, la noblesse picardienne ne possède plus que l'illusion du pouvoir et perd son temps en fêtes et chasses.

Pour être en mesure de contrôler tous les membres de sa noblesse, Alex a obligé ses barons à quitter leurs terres et à s'établir à Amin. Loin de leur domaine, de leurs richesses et de leurs troupes, les barons se trouvent ainsi dans l'incapacité d'organiser un coup de force contre le comte. Dès lors, la police secrète du comte, puis celle des Granbretons, surveille sans difficulté la noblesse picardienne réunie en une même cour. Alex punissait de mort toute vélléité de complot. La police granbretonne trouve plus habile de laisser courir les complots, de les révéler au dernier moment et de ne punir que quelques boucs émissaires innocents ou sans envergure, pour laisser les véritables responsables libres de continuer leurs intrigues. Les grands de Picardia se perdent ainsi en des intrigues stériles qui accaparent toutes leurs pensées et se désintéressent complètement de ce qui se passe sur leurs terres. Leur incompétence est telle qu'Alex VIII ne court de toute façon aucun danger. Et même s'il venait à être assassiné, les Granbretons n'auraient aucun mal à le remplacer ; ils en seraient quitte pour une nouvelle cérémonie de sacre !

Quelques nobles ont refusé de gagner Amin et sont restés sur leurs terres. S'ils échappent au contrôle d'Alex VIII, ils sont la cible des Granbretons qui ruinent leurs récoltes, persécutent leurs paysans, etc... Certains seigneurs pauvres et intègres persistent encore à vivre chez eux. Aux yeux des Granbretons, ils ne représentent aucun danger pour la plupart. Néanmoins l'un d'eux, le baron de Diep, constitue une menace. Avec une centaine d'hommes, il s'est réfugié dans la forêt après avoir ouvertement contesté l'autorité du comte. Il vit depuis comme un brigand mais ne s'attaque qu'aux Granbretons et à leurs envoyés, en particulier les collecteurs d'impôt.

Sectes Présentes

Le culte du Vrai Dieu est la religion d'état. C'est la seule religion qui soit tolérée en Picardia. Du fait de l'éloignement des seigneurs, les membres du culte représentent à eux seuls toute l'autorité morale auprès des populations. Il n'existe pas un village ou un bourg qui n'ait son temple et son prêtre. Dans les campagnes, la ferveur religieuse touche au fanatisme. A moins que des Granbretons ne soient présents, le prêtre est tout puissant. Qu'il déclare quiconque hérétique et celui-ci se verra porté au bûcher par une foule enthousiaste. Une telle intolérance n'est pas habituelle venant des ministres du Vrai Dieu. Elle est le fait du Père Andromalius, le patriarche local.

L'Eglise du Vrai Dieu est donc très puissante en Picardia. Elle pourrait représenter un pouvoir d'opposition sérieux aux Granbretons si, comme dans tout le comté, elle n'était pas elle-même noyautée. Les plus hauts représentants de l'Eglise du Vrai Dieu en Picardia sont en effet manipulés par les Granbretons. Par l'intermédiaire des ministres du culte, les Granbretons exacerbent la haine de la Normandia convertie au Sincère Repentir. Ils entretiennent ainsi dans le comté un climat permanent de paranoïa, rendant les "agents du Diable" responsables de tous les maux. Ouvertement, les Granbretons pourchassent tous ceux qui ne se réclament pas du Vrai Dieu. Ils apparaissent ainsi aux yeux de la population comme les serviteurs du Vrai Dieu et les garants de la tradition religieuse. Pour beaucoup, les Granbretons sont la seule alternative à l'anarchie et à l'hérésie.

Les guildes marchandes sont soumises aux règles du culte du Vrai Dieu. Toute marchandise passant par la Picardia doit être contrôlée par les ministres du culte. Les produits hérétiques sont immédiatement brûlés, parfois même leur propriétaire les suit-il sur le bûcher ! Sous couvert de contrôle moral, ce procédé permet aux Granbretons de lutter contre la contrebande d'armes ou d'objets technologiques.

Sciences et Savoirs

En Picardia, la science sent le soufre. L'obscurantisme religieux est tel que la science est assimilée à la sorcellerie. Au mieux, les savants et érudits sont considérés avec méfiance. Au pire, ils sont livrés à la vindicte populaire qui les brûle ou les dépèce. Rares sont donc les hommes de savoir établis en Picardia. Ils ne doivent pas être plus d'une dizaine, répartis dans les grandes villes. Par sécurité, ils poursuivent leurs travaux dans le plus grand secret mais malheur à eux s'ils sont découverts. La population paysanne pourrait bien les rendre responsables des mauvaises récoltes ou de la dernière épidémie. Les artistes doivent eux-aussi être méfiants. L'Eglise se charge de surveiller la bonne moralité de leurs oeuvres. La censure est si sévère que seuls les objets d'art religieux trouvent grâce aux yeux des prêtres. La vie artistique est presque nulle en Picardia.

Les seuls scientifiques à travailler au vu et au su de tous sont les Serpents. Ceux-ci ont établi à Amin un centre de recherches dont les caves sont le lieu des pires expériences. Dernièrement, les Serpents orienteraient leurs travaux vers l'expérimentation de nouvelles mutations contrôlées. Les savants granbretons voudraient faire naître une créature capable de résister aux conditions climatiques les plus extrêmes. Peut-être doit-on voir là l'explication des mystérieuses disparitions nocturnes que connaît Amin en ce moment. Mais comme seuls les plus pauvres et les plus isolés sont touchés, personne ne s'en occupe et les Serpents travaillent en paix.

La rumeur veut que des savants aient un laboratoire à Lil. Les ministres du Vrai Dieu combattent cette légende mais quiconque passe quelques jours en Picardia ne peut qu'entendre parler de la Cité des Cendres où de grands savants travailleraient. Ces savants auraient hérité d'un savoir pré-apocalyptique terrifiant.

L'Armée

L'armée de Picardia ne se distingue ni par son nombre ni par sa force. Le laisser-aller est tel que Alex VIII pourrait à peine réunir 10 000 hommes. Mal organisée, indisciplinée, l'armée d'Alex VIII est en plus divisée en une multitude de milices éclatées sur tout le territoire. Les chefs des milices ne reçoivent plus d'ordre depuis longtemps et agissent comme bon leur semble. Certains prennent sur eux de surveiller la frontière, d'autres lassés de ne pas recevoir de solde, se livrent au brigandage. La plupart se contente d'attendre et de vivre en châtelain sur le pays. Rares sont les officiers compétents dans la milice. Les hommes de valeur préfèrent se vendre comme mercenaires à l'étranger plutôt que de participer à cette caricature d'armée.

Les seuls militaires à recevoir régulièrement leur solde d'Alex sont les membres de sa garde personnelle (300 hommes). Ils bénéficient de traitements privilégiés, ont de superbes armures, des casques aux panaches bigarrés et présentent particulièrement bien lors des cérémonies. Toutefois, ils n'ont encore jamais fait preuve de leur compétence. Il est même permis d'en douter lorsque l'on sait que la charge de Garde Comtal se transmet de père en fils. L'inefficacité de l'armée de Picardia n'a d'égale que sa fierté. Il n'existe pas un soldat de l'armée d'Alex qui ne soit persuadé d'appartenir à la meilleure armée du monde. Ce sentiment est partagé par l'état-major qui est convaincu d'être en mesure de raser la Normandia pourvu que le comte en donne l'ordre.

Les risques de révoltes sont tellement faibles en Picardia que la Granbretanne n'y affecte en temps normal que 2 000 Taureaux. Ces derniers sont basés à Amin mais sont prêts à toute éventualité. Des détachements parcourent régulièrement le comté. Ils se chargent en général d'escorter en Picardia les gens d'importance ou des marchandises de valeur.

Fantassin de Picardia

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	12	13	10	11	13	11

Points de Vie : 13
Armure : 1D6-1, cuir ou aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	30 %	1D8+1D6	30 %
Bouclier	-	-	30 %
Lance	25 %	2D6+1	25 %

Compétences : Premiers Soins 40 %, Voir 60 %, Eviter 40 %

Officier milicien

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	12	13	10	11	12	13

Points de vie : 13
Armure : 1D8-1, demi-plaques ou 1D6-1, cuir

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	50 %	1D8+1D6	50 %
Bouclier	-	-	50 %

Compétences : Premiers Soins 55 %, Eloquence 40 %, Eviter 60 %, Equitation 40 %

Note : Un officier milicien ne dispose pas automatiquement d'un cheval. Il n'y a que 30 % de chance qu'il ne l'ait pas vendu ou mangé.

Garde

Il existe deux types de garde à la suite du comte. Ceux pour qui leur fonction oblige à un entraînement minimum, et les autres.

Garde type 1

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	14	14	10	13	16	12

Points de Vie : 16
Armure : 1D10+2, plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée 2 M.	80 %	2D8+1D6	80 %
Epée large	60 %	1D8+1D6	50 %
Bouclier	-	-	50 %

Compétences : Equitation 65 %, Eviter 50 %, Voir 70 %

Garde type 2

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	10	11	12	8	13	9

Points de Vie : 10
Armure : 1D10+2, plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée 2 M.	35 %	2D8	35 %
Epée large	25 %	1D8	10 %
Bouclier	-	-	30 %

Compétences : Equitation 30 %, Eviter 25 %, Voir 35 %

Personnalités

❑ **Alex VIII**
Comte de Picardia

Alex VIII

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	13	11	12	10	9	13

Points de Vie : 13
Armure : aucune ou 1D10+2, plaques de cérémonie

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	60 %	1D8+1	60 %
Bouclier	-	-	60 %

Compétences : Connaissance de la Biologie 70 %, Connaissance de la Médecine 50 %, Eloquence 65 %, Equitation 60 %.
Valeurs : obstiné, statut social, revanchard, tyrannique, trop sûr de soi

Alex VIII est le descendant légitime d'Alex V qui vendit Karlay aux Granbretons pour essuyer le déficit de son comté. Alex n'est pas plus habile politique que son ancêtre. Il est persuadé d'être le meilleur dirigeant que la Picardia ait jamais eu. Son incompétence est pourtant totale. Alex vit dans une chimère. Il se croit à la tête d'un puissant état, tant sur le plan économique que militaire. Ses conseillers granbretons entretiennent son illusion et dirigent le pays à leur guise. Abusé par le faste de sa cour, Alex VIII se fait appeler le Magnifique. Il n'est en fait qu'un dangereux imbécile et croit profiter habilement de la naïveté de l'Empereur Huon.

❑ **Nemrek**
Baron de Dunkirk

Nemrek

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
7	6	17	8	12	11	10

Points de Vie : 11
Armure : aucune ou 1D10+2, plaques de cérémonie

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	35 %	1D4+2	35 %

Compétences : Crédit 75 %, Eloquence 60 %, Persuader 80 %, Equitation 25 %.
Valeurs : couard, culte de l'argent, statut social, ambitieux, caractériel

Nemrek est l'archétype du courtisan vivant à la cour d'Alex VIII. Cet imbécile notoire se croit excellent intriguant. En général, il est de tous les complots visant à détrôner Alex. Le premier venu serait capable de voir dans son jeu ; Nemrek ne ferait pas long feu dans n'importe quelle autre cour d'Europe. Malgré sa bêtise et son infidélité, il passe pour être le favori d'Alex VIII, chacun croyant abuser l'autre. Nemrek est le jouet des Granbretons qui le laissent intriguer et le lavent de tout soupçon à chaque complot avorté. Nemrek ne croit s'en sortir que grâce à son génie d'intrigue.

❑ **Zventisk**
Granbreton de l' Ordre du Lézard

Zventisk

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	SAN
10	13	14	19	16	13	20	0

Points de Vie : 15
Armure : en général, aucune
Maladie Mentale : xénophobe.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	40 %	1D4+2	40 %

Compétences : Connaissance du Monde Ancien 80 %, Connaissance de la Chimie 75 %, Crédit 80 %, Eloquence 100 %, Persuader 100 %.
Valeurs : rusé, ambitieux, sans sentiment, machiavélique

Zventisk est officiellement arrivé en Picardia afin de faire bénéficier le comté de la science et du savoir granbretons. Il n'en est rien. Zventisk, à la tête d'une centaine de Lézards, s'est empressé de noyauter l'administration locale et de faire admettre ses hommes comme conseillers de tous les dignitaires picardiens. Zventisk est lui-même le conseiller personnel d'Alex VIII qu'il manipule parfaitement. Par son réseau d'espions, Zventisk est au courant de toutes les intrigues de cour. Il les entretient afin de monopoliser l'attention de la noblesse. Il est le véritable maître de Picardia. Zventisk manipule également Andromalius.

❑ **Tragehn**
Granbreton, Capitaine de l'Ordre du Taureau

Tragehn

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	SAN
20	18	19	14	12	16	13	0

Points de Vie : 25
Armure : 1D10+2, plaques
Maladie Mentale : berserk

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Marteau 2 M.	120 %	1D10+2+1D6	110 %
Marteau de guerre	99 %	2D6+3	95 %
Bouclier	75 %	2D6	90 %

Compétences : Voir 75 %, Eviter 70 %, Equitation 75 %, Embuscade 60 %
Valeurs : ambitieux, honneur, goût du danger, sans sentiment, asocial

Tragehn est un formidable guerrier à qui ses talents ont valu d'être nommé officier. Malheureusement pour lui, Tragehn est asocial. Ce trait de caractère finit par lui nuire et c'est ainsi qu'il fut éloigné des combats et muté à Amin. Tragehn s'ennuie. Il est exaspéré par la cour de Picardia et s'y montre le moins possible. Il brûle de retrouver les batailles et tue ses hommes à de longs et terribles exercices. Il a juré d'abattre de sa main le baron Ankern et épuise son imagination à tenter de le piéger. Jusqu'à présent, le baron de Diep n'a cessé de le ridiculiser. Tragehn est vindicatif et colérique. Malheur à celui sur qui s'abattra la colère du Taureau !

❑ **Andromalius**
Patriarche de la religion du Vrai Dieu

Andromalius

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
8	12	16	17	7	10	18

Points de Vie : 16
Armure : aucune
Armes : aucune
Compétences : Mémoriser 70 %, Connaissance du Monde Ancien 65 %, Eloquence 80 %, Persuader 90 %, Chanter 85 %
Valeurs : statut social, sens du respect, xénophobe, tyrannique, sans sentiment

Andromalius est le patriarche du culte du Vrai Dieu en Picardia. Il représente donc la plus haute autorité religieuse. C'est un élément brillant qui a progressé très rapidement dans la hiérarchie malgré son fanatisme qui n'est d'ordinaire pas de mise parmi les ministres du Vrai Dieu. Andromalius fut nommé en Picardia afin de faire rempart au Sincère Repentir de Normandia ; il est très efficace. Zventisk comprit rapidement qu'il ne parviendrait pas à manipuler le rusé patriarche. Il a donc demandé aux Serpents de concevoir une drogue provoquant un délire hypnotique. Les Serpents se sont acquittés de cette tâche. Depuis, Zventisk contrôle Andromalius. Chaque nuit, Andromalius tombe en transe. Un Lézard vient alors lui dicter ses ordres. Le lendemain, Andromalius se réveille, persuadé que Dieu lui a parlé. Peu à peu, Andromalius sombre dans la folie et son fanatisme ne fait que s'accroître.

❑ **Ankern**
Baron de Diep

Ankern

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
18	18	17	15	16	14	17

Points de Vie : 23
Armure : 1D8-1, demi-plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	110 %	1D10+1+1D6	105 %
Hache de bataille	99 %	1D8+2+1D6	95 %
Bouclier	-	-	100 %

Compétences : Eloquence 80 %, Eviter 75 %, Equitation 95 %, Embuscade 90 %
Valeurs : indépendant, honneur, réputation, généreux, bravoure, sens moral

Bien avant l'arrivée des Granbretons, le baron Ankern était opposé à la "politique" d'Alex VIII. Il était parmi ceux qui refusèrent de s'exiler à Amin. Alex tenta bien de l'y forcer mais Ankern ne changea pas d'avis et déclara être prêt à se battre. L'affaire n'alla pas plus loin et Ankern resta sur ses terres jusqu'à l'invasion de la Picardia. Quand il vit que rien ne serait tenté pour résister à l'envahisseur, le baron renia Alex VIII et se replia dans la forêt avec ses troupes. Il fut rapidement rejoint par tous ceux qui refusèrent de s'incliner devant les troupes d'Huon. Depuis, Ankern et ses hommes se cachent dans la forêt et harcèlent les Granbretons dès qu'ils en ont l'occasion. Diep-la-Maudite serait une de leurs bases. Ankern est à la tête du seul mouvement de résistance en Picardia. Il est aimé de ses hommes qui se feraient tuer pour lui. La propagande religieuse a fait du baron Ankern un agent de la Normandia et du Sincère Repentir.

❑ **Qélehnqibor**
Lilois, Navigateur

Qélehnqibor

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	16	14	15	12	13	17

Points de Vie : 18
Armure : 1D8-1, demi-plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	75 %	1D8+1+1D6	50 %
Bouclier	-	-	75 %

Compétences : Navigation 75 %, Eloquence 65 %, Equilibre 60 %, Eviter 60 %
Valeurs : statut social, beauté, sens moral, honneur, bravoure, goût de l'inconnu

Qélehnqibor est un des trois Navigateurs de la Cité des Cendres. Contrairement au reste de la population, il croit qu'il existe un monde habitable par-delà la Mer de Suie. Qélehnqibor est jeune ; il est outré par les conditions de vie des siens et par la loterie. Il est convaincu qu'un jour ou l'autre, les Lilois devront quitter la cité. C'est pour lui leur seule chance de salut. Malgré des trésors d'éloquence, Qélehnqibor n'est pas encore parvenu à convaincre le Conseil. Un jour, il bravera l'interdit et traversera la Mer de Suie, accompagné par quelques fidèles.

Sites Intéressants

La Mer de Suie

La Mer de Suie est un désert de cendre noire et mouvante dont l'épaisseur varie entre quelques centimètres et une dizaine de mètres. Il est donc extrêmement hasardeux de s'y aventurer seul. Le sol se dérobe souvent sous le pied du voyageur qui s'enfonce alors lente-

ment dans la cendre et risque de périr étouffé si personne n'est là pour le secourir. Eté comme hiver, la Mer de Suie est une fournaise le jour mais les nuits y sont tièdes. Il semble qu'une partie de la chaleur ambiante provienne de la cendre. Dans ce milieu hostile vit néanmoins un peuple de créatures carnivores : les goules des cendres.

Goules des Cendres

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
3D6+6	4D6	2D6+6	2D6	2D6	3D6+6

Points de Vie Moyens : 14
Armure : 5 pts de peau caoutchouteuse et de croûte de cendre.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Griffes (2)	60 %	2D6+1	60 %
Morsure	50 %	2D6	-

Compétences : Embuscade 80 % + 1D10, Nager (dans la cendre) 100 %, Eviter 50 %

Les goules des cendres ont de nombreux points communs avec leurs cousines maritimes. Ce sont des créatures grossièrement humanoïdes, aux pieds et aux mains palmés, dotées de griffes acérées et de crocs aigus. Leur peau est couleur cendre, recouverte d'une croûte de poussière. Les goules des cendres se déplacent en nageant dans la cendre exactement comme dans un élément liquide. Elles voyagent toujours en tribu d'une dizaine d'adultes et du double d'enfants. Les goules des cendres ne manient pas d'arme mais ont élaboré une technique de combat particulière. Une fois leur proie repérée, les goules s'en approchent sous la cendre et l'encerclent. Seule une réussite critique sur un jet de Voir permet de les repérer à ce moment. Les goules adultes attaquent alors toutes ensembles pendant que les enfants, à l'écart, remuent la cendre jusqu'à la soulever et former un nuage qui aveugle leur proie mais ne pénalise pas leurs parents. Dans de telles circonstances, un aventurier doit réussir un jet sous 4xPOU ou combattre à la moitié de ses compétences.

Les goules des cendres ne peuvent pas rester plus de quelques heures hors de la couche de cendre dont la chaleur semble leur être vitale.

Lil

Lil, la Cité des Cendres se situe au coeur de la Mer de Suie. Elle est totalement isolée du reste du monde depuis plusieurs siècles et fait figure de légende. Les rumeurs les plus diverses courent à son sujet. Si un personnage interroge un Picardien au sujet de Lil, il pourra s'entendre dire (jetez 1D6) :

1D6	Rumeurs
1	Lil n'existe pas ; ce n'est qu'une légende.
2	Lil est une ville morte ; personne ne peut y vivre plus de quelques jours.
3	A Lil, se trouve une porte menant directement aux Enfers ; elle est peuplée de démons.
4	Lil a échappé au Tragique Millénaire ; ses habitants sont de grands savants qui gardent jalousement leur savoir.
5	Lil est peuplée de goules des cendres ; pourtant de grands trésors y restent enfouis.
6	Lil est la demeure d'un puissant sorcier qui aurait pactisé avec les hérétiques du Sincère Repentir.

En vérité, Lil fut une des premières villes de France à avoir été détruite lors du Tragique Millénaire. Les bombes qui la frappèrent auraient dû tuer toute la population. Mais certains Lilois survécurent. Ils tentèrent alors de se réorganiser et profitèrent du savoir dont ils avaient hérité pour s'adapter à la Mer de Suie. Ils étaient parvenus à redresser la tête lorsqu'ils furent frappés de plein fouet par la vague meurtrière de 2173. Lil fut à nouveau détruite dans sa presque totalité et il ne reste plus aujourd'hui que quelques bâtiments en état. Le reste de la ville n'est que ruines où l'immense majorité de la population se tasse et tente de survivre. Lil est hautement radioactive. Elle abrite environ 15 000 survivants.

La population de Lil est une population de mutants. Les êtres qui la peuplent sont des humains mais ils ont la peau noire comme la cendre, des yeux gris et une chevelure abondante qui blanchit dès la puberté. La société liloise est très hiérarchisée. Le Conseil domine la pyramide sociale. Il est chargé de prendre les décisions d'ordre économique, démographique et politique. Deux castes n'ont de compte à rendre qu'au Conseil : les Savants et les Navigateurs. Le reste de la population, soit près de 95 %, n'a aucun pouvoir de décision. Pour faire respecter ses édits et assurer la sécurité de la cité, le Conseil dispose de 500 hommes entraînés et répartis en 5 milices. L'une d'elle est affectée à la protection des membres du Conseil et une autre à la surveillance de la Mer de Suie.

Lilois

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
3D6	3D6	2D6+6	2D6+6	2D6+6	3D6	3D6

Mutations : Adaptabilité (à la forte radioactivité de la cité), Coloration (peau noire, cheveux blancs, yeux gris), Sensibilité (les mutants de Lil détectent les goules des cendres sur un jet réussi sous POUx5)
Origines sociales : toutes sauf Fermier

Les Lilois vivent depuis des siècles en parfaite autarcie et se croient les uniques survivants d'un monde détruit. Les seules créatures auxquelles ils soient régulièrement confrontés sont les goules des cendres. Leurs érudits enseignent que le monde après la Mer de Suie est peuplé de créatures fabuleuses et de monstres terribles. Ils ajoutent que Lil fut grâciée par les dieux et qu'aucun Lilois ne peut franchir le désert de cendre sous peine d'être foudroyé par les cieux. Cette croyance est profondément ancrée dans les mentalités et seuls quelques esprits libres tentent de persuader le Conseil que le salut de Lil se trouve par delà les frontières de la Mer.

Milicien de Lil

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	16	13	9	12	15	10

Points de Vie : 15
Armure : 1D6-1, cuir

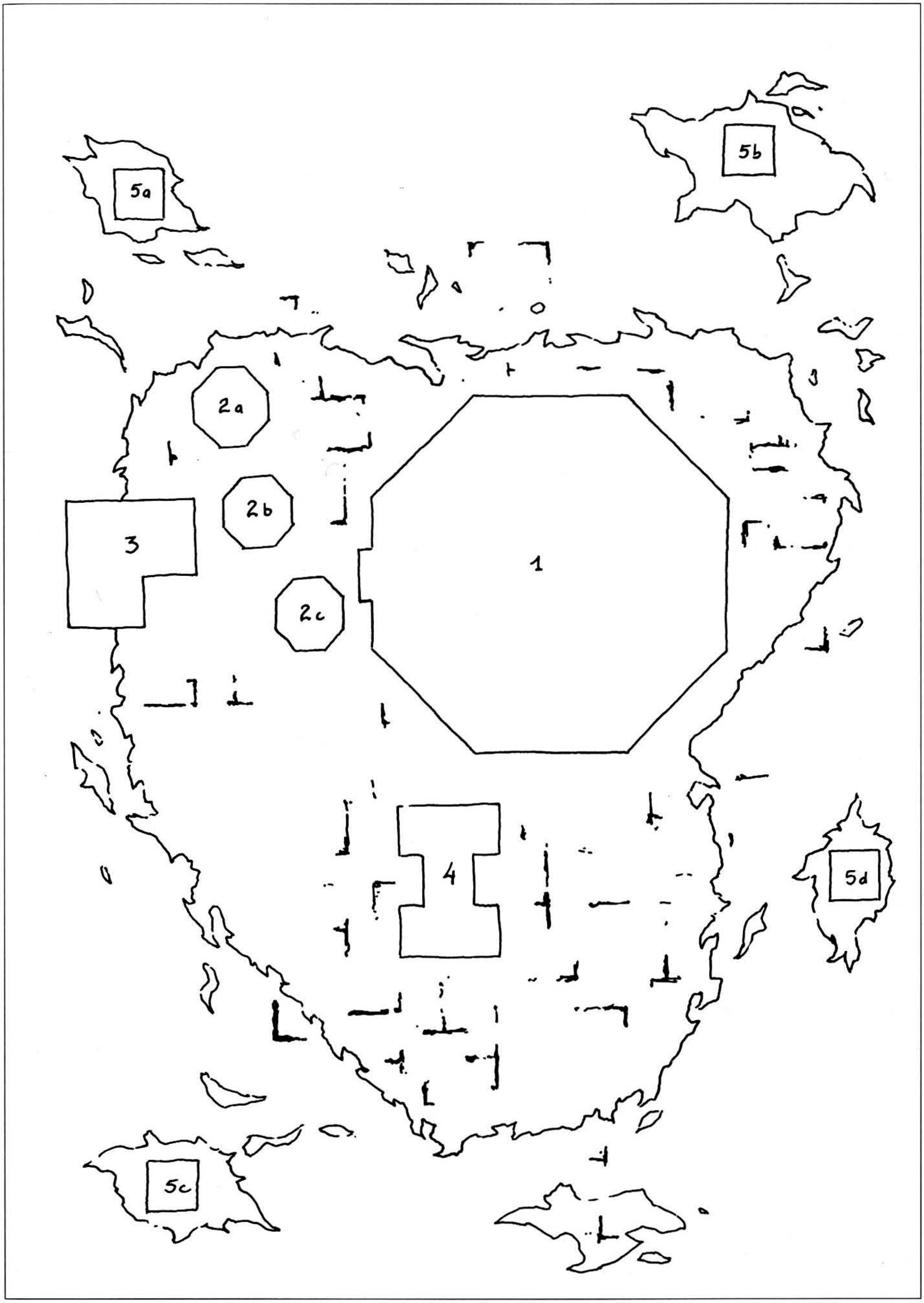
Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	60 %	1D8+1D6	50 %
Bouclier	30 %	1D4+1D6	60 %
Lance	50 %	2D6+1	40 %

Compétences : Eviter 40 %, Voir 80 %

Lil n'est plus que ruine. Elle offre le spectacle d'une cité ravagée par la guerre, noircie par la cendre. La majorité des bâtiments sont effondrés. Ils sont le refuge d'une population de mendiants nourris par le Conseil et traqués la nuit par les goules. Quelques édifices ont toutefois résisté au temps.

1) Le Centre : le Centre est une construction antérieure au Tragique Millénaire et qui a survécu par miracle à la catastrophe. C'est un vaste octogone de 75 mètres de côté. Le bâtiment n'a qu'un rez-de-chaussée mais il possède plusieurs sous-sols, où de nombreux appartements ont été aménagés. En plus du confort, le Centre offre la sécurité. Il n'est pas rare que la nuit des goules des cendres rôdent dans le reste de la ville.

Depuis deux cents ans, Lil connaît un grave problème de surpopulation. En effet, si le taux de natalité y est assez faible, la Mer de Suie ne cesse de gagner sur la ville. Le désert avance de plus de dix centimètres par année et tous les efforts des Lilois pour l'arrêter ont été vains. Pour faire face à cette situation, le Conseil organise une loterie annuelle dont les 2 000 familles gagnantes reçoivent la permission de vivre un an dans le Centre. Certains prétendent que la loterie est truquée et que les plus riches obtiennent d'être désignés.


5a
5b
2a
2b
3
1
2c
4
5d
5c

2 a, b, c) Les Tours : toutes trois identiques et hautes de quatre étages, elles dominent la ville. Ces tours sont les demeures héréditaires des trois familles de navigateurs. Les Lilois possèdent en effet trois navires, appelés les "Nefs", capables de se déplacer sur la Mer de Suie. Longs, effilés et assez bas, les Nefs ressemblent à des drakkars. Leur coque est dorée et leur voile unique semble être faite d'un tissu métallique qui renvoie les rayons du soleil. Les Nefs ne peuvent évoluer qu'en plein jour, lorsque le soleil brille. Seules quelques personnes sont capables de manoeuvrer ces navires. Ils constituent la caste des Navigateurs, titre et fonction qui se transmettent de père en fils. Le savoir des Navigateurs est limité. Ils sont en mesure d'entretenir les Nefs mais sont incapables de réparer des dégâts importants. Entre autres privilèges, un Navigateur dispose d'une tour privée pour lui et sa famille.

3) Le Hangar : c'est dans ce vaste hangar gardé jour et nuit que sont rangées les trois Nefs : la Flèche dorée, la Voile d'Acier et le Navire des Cendres.

4) Le Bloc de la Science : les scientifiques de Lil bénéficient également d'un statut privilégié. Ils sont réunis dans un grand bâtiment de deux étages où ils travaillent et vivent avec leur famille. Les scientifiques de Lil ne sont pas à la mesure de leur légende. Ils occupent essentiellement leurs journées à essayer de réparer ou de faire fonctionner les divers objets pré-apocalyptiques que la population trouve dans les décombres. Les savants ont connu leur heure de gloire voici quelques années lorsqu'ils prétendirent avoir conçu le liquide luminescent que les Lilois utilisent pour s'éclairer. En fait, ils en ont découvert une cuve pleine dans une cave oubliée de leur bâtiment. Pour cacher leur incompétence, les savants interdisent l'accès du bloc à tous ceux qui ne sont pas des leurs.

5 a, b, c, d) Les Tours de Guet : ces tours furent construites il y a deux cents ans lorsque certains oracles prédirent une invasion de la cité par des démons venus de l'extérieur. Le conseil imagina alors d'imiter les méthodes de combat des goules des cendres. Au sommet de chacune des quatre tours furent établis deux gros ventilateurs qui, lorsque une dizaine d'hommes les actionnent, sont capables de soulever un véritable nuage de cendre. Il se trouve que cette technique de défense fut particulièrement efficace contre les ornithoptères granbretons venus en reconnaissance. Les fragiles mécaniques ne résistèrent pas à un tel traitement et s'écrasèrent. Une nouvelle vague d'engins volants réapparue mais elle connut le même sort. Les Granbretons conclurent à des turbulences climatiques et ne lancèrent plus aucune mission de reconnaissance sur la Mer de Suie.

Les Lilois n'ont eu aucun autre contact avec l'extérieur depuis. Quelques voyageurs isolés prétendent avoir aperçu en traversant les grandes plaines la voile d'un navire sur la Mer de Suie...

Amin

Amin est la capitale de la Picardia. C'est une ville d'importance, établie sur les bords de la Som. Trois grandes routes partent d'Amin, l'une d'elles permet de rejoindre Diep et Parye, la seconde mène à Boulogn' et Karlay, la dernière va à la forteresse de Quenoy. Amin est une ville marchande. La Som est navigable jusqu'à son port fluvial. On trouve à Amin un marché quotidien très bien achalandé. Comme toutes les villes, Amin a son quartier pauvre, son quartier commerçant, ses quartiers bourgeois, etc....

L'ordre social est assuré partout par des patrouilles granbretonnes de Taureaux. Ils constituent la seule menace sérieuse pour d'éventuels hors-la-loi. Les miliciens locaux sont lâches et facilement corruptibles.

Les Taureaux ont établi leurs quartiers dans un bastion abandonné de l'île formée par les deux bras de la Som. Le bâtiment a été parfaitement remis à neuf. Il est gardé et ses magasins recèlent de quoi tenir un siège de plusieurs mois.

Le centre de recherches des Serpents est également situé sur l'île. C'est un bâtiment de trois étages aux nombreux sous-sols tortueux et sinistres. Il est gardé mais seul un fou pourrait y pénétrer volontairement. Le centre de recherches est construit à la pointe sud de l'île, à l'écart. On s'en approche rarement.

Le palais d'Alex VIII n'est pas construit à Amin même mais à l'écart de la cité, sur les hauteurs. Alex n'en sort que très rarement. Le palais est entouré par les demeures des nobles établis ici. Ces palais en miniature rivalisent de richesses et d'ornements, chacun voulant être mieux logé que son voisin. Le bonheur d'un courtisan se mesure aisément à la richesse de son château.

Le palais d'Alex VIII est en fait un ensemble de constructions baroques entouré d'une muraille purement ornementale. Le mur d'enceinte est haut de 3 mètres mais il n'est pas un obstacle sérieux pour un monte-en-l'air de profession et ne pourrait retenir un assaut. La garde personnelle du comte, soit 300 hommes, en assure la protection. Une cinquantaine d'hommes sont en faction jour et nuit.

1) Le Palais : ce vaste bâtiment est à l'image de son propriétaire : prétentieux, surchargé de décorations, clinquant et de mauvais goût. C'est donc là que loge Alex VIII. Le palais est en réfection constante. Il semble qu'il ne soit jamais achevé. Des tours nouvelles surgissent, puis sont détruites et laissent la place à d'autres, plus hautes et plus voyantes. Alex VIII tient à ce que son palais ne soit jamais rattrapé en luxe et en démesure. C'est au palais qu'Alex "rend" sa justice, que les banquets ont lieu et que son état-major de pacotille se réunit.

2) La Statue : en face de son Palais, Alex a fait ériger une statue équestre le représentant. La statue culmine en haut d'une colonne à plus de dix mètres de sorte que personne n'est en mesure d'en distinguer les détails.

3) Le Temple de la Chair : c'est le lieu de débauche du comte. Là sont réunies une centaine de prostituées régulièrement renouvelées.

4) Le Petit Palais : les favoris du comte et ses conseillers y sont logés. Tous les complots se fomentent dans les couloirs de ce bâtiment. La plupart n'en passe pas les portes.

5) Les Geôles : cette prison a été construite afin de recevoir les dignitaires du comté qui n'ont pas donné satisfaction. C'est une prison dorée sans cachot ni oubliette. Il arrive que l'on n'en sorte pas. Alex se distrait parfois en allant rendre visite à ses prisonniers qui ont alors le recours de se faire pardonner.

6) Le Musée Botanique : Alex VIII aime les plantes exotiques. Il est lui-même un excellent botaniste. Il a donc fait aménager cet ancien pavillon en musée botanique où les espèces les plus exotiques se côtoient. Le musée est réapprovisionné au fur et à mesure des conquêtes granbretonnes.

7) Le Zoo : cet édifice est aménagé en cellules. Les mutants les plus pittoresques ou dangereux y sont exposés. Alex VIII adore s'y promener, suivi par sa cour. Il se plaît à comparer certains de ses courtisans aux mutants les plus grotesques. Certains mutants sont extrêmement dangereux et il ne ferait pas bon les voir s'échapper.

8) Les Ecuries : ce sont les écuries du comte.

9) Les Jardins : Alex VIII y fait quotidiennement sa promenade digestive. Ce sont des jardins "à la française". Des animaux exotiques mais inoffensifs y gambadent en liberté.

10) La Dépendance : l'armée de serviteurs nécessaire à l'entretien du palais loge dans ce bâtiment.

11) La Garnison : c'est là que résident les gardes du comte. En plus des luxueuses chambrées, l'édifice contient une salle d'armes, plusieurs réfectoires, etc...

12a, b) Les Tours : ces deux tours symétriques ont été construites à des fins militaires. Aucune d'elles ne pourrait résister à plusieurs tirs de catapultes. Elles sont d'ordinaire désertes. Certains courtisans romantiques y donnent leurs rendez-vous galants.

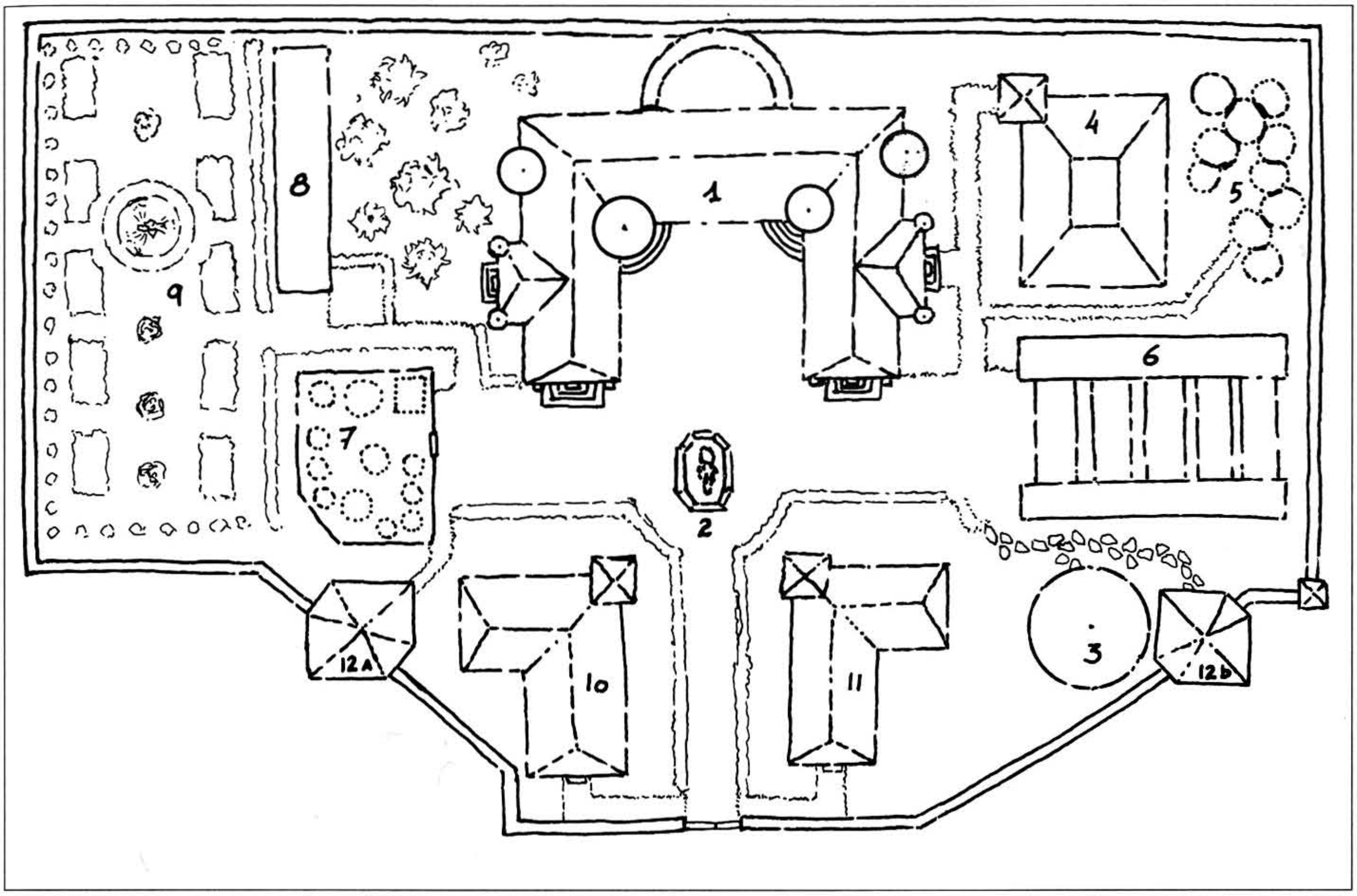
Quenoy

Quenoy est une forteresse entourée d'une ville marchande.

Il s'agit de la seule place militaire sérieuse de Picardia. Le chef de la milice locale sort du lot et instaure une discipline de fer dans ses rangs. Ses hommes ne sont pas meilleurs combattants que d'autres mais ils sont intègres et respectés. Le marché de Quenoy est florissant mais les voleurs y ont la vie dure. La forteresse qui domine la ville est entretenue et pourrait tenir un siège.

Lan

Lan n'est plus qu'une petite ville construite à l'écart des ruines de l'ancienne cité. Lan pourrait être une ville paisible si les ruines de Lan-la-Vieille n'étaient pas le refuge de toute la racaille de Picardia. Les Granbretons y font des raids réguliers et meurtriers mais Lan-la-



Vieille retrouve sa sinistre population au bout de quelques mois. La milice locale est complètement corrompue et ferme les yeux sur les crimes commis.

Boulogn'

Boulogn' n'est qu'une ville de passage trop proche de Karlay pour prendre de l'importance. Elle se dépeuple peu à peu au profit d'Amin.

Dunkirk

Dunkirk n'est que ruines. Elle est totalement déserte. Ses vastes entrepôts et bâtiments effondrés offrent un paysage de mort. Il est possible que quelques mutants y vivent. Les routes qui y mènent ne sont plus fréquentées depuis des décennies.

Nert'

Nert' n'est qu'un relais entre Quenoy et Parye. C'est le point de rendez-vous de tous les mercenaires de Picardia. Ils espèrent y vendre leurs services en persuadant les marchands gagnant Parye des dangers de la forêt. Ces mercenaires providentiels se révèlent parfois être des brigands mais les véritables mercenaires savent reconnaître les leurs et font leur propre police.

Bergoff

Bergoff est l'ancien castel du baron de Diep. Il est maintenant occupé par un contingent de Taureaux régulièrement relevé.

Diep

Diep est une ville désertée. Sa population fut massacrée il y a cinquante ans par une horde de goules des mers. Les créatures se comptaient par milliers ! Le massacre dura toute une nuit. Nul ne sait ce qui provoqua cette ruée mais les rares survivants désertèrent la ville devenue de trop triste mémoire. Elle est à présent occupée par le baron de Diep et ses hommes.

Histoire

A la mort du dernier Abelain, la Normandia et la Picardia sont demeurées sous la domination d'Arden Tranchecoeur, grand seigneur de guerre du Royaume. Son partage, gonflé par ses victoires contre les princes assassins de la Schwarzwald, lui permit d'unir sous sa coupe la Normandia et la Picardia, rivaux depuis des siècles.

Cependant, le bel enthousiasme suscité par Tranchecoeur disparut dans la boucherie de la bataille d'Oléan. Placée en première ligne, la noblesse de Picardia fut décimée par des charges répétées contre les escadrons royaux. Les barrières, les étendards, les surcots ensanglantés des chevaliers, barons et chevaliers du comté de Picardia formaient un champ aux couleurs vives le soir de bataille.

La Picardia commença dès lors à conspuer Tranchecoeur originaire de Normandia. Les troupes de Normandia conservées par Tranchecoeur en réserve lors de la bataille et non engagées, augmentèrent encore la rancune des survivants de Picardia. Beaucoup dirent que la fleur de Picardia avait été sacrifiée en vain, voire intentionnellement. Tranchecoeur se justifia, soutenant que, indemnes les chevaliers de Normandia permirent une retraite pour les débris de l'armée. Nul en Picardia n'accepta cette explication. Aussi, lorsque l'armée du bâtard pénétra en Normandia, aucune armée ne sortit des forteresses de Picardia.

Tranchecoeur, vaincu de peu, accusa la Picardia d'être responsable de sa défaite. Les cavaliers et les milices de ce comté auraient fait basculer la balance selon Tranchecoeur. Les relations allèrent de mal en pis entre la Picardia et Tranchecoeur. La défaite amena son cortège de troubles, poussé par le Vrai Dieu. Les paysans se révoltèrent en Picardia contre les impôts collectés par leurs seigneurs au profit des armées de Tranchecoeur.

Affaiblie, la noblesse réprimait à grand peine ces soulèvements populaires et ne pouvait espérer tenir tête à la volonté de la Normandia. La coupe fut pleine lorsque Tranchecoeur se déclara pour le Vrai Dieu. Les seigneurs de Picardia se sentirent trompés encore une fois. Leurs familles décimées, leurs châteaux brûlés par les paysans, ils décidèrent de se débarrasser de la cause de tout leur malheur, Arden Tranchecoeur. L'instrument de leur complot fut le duc Ancelau. Ce-

lui-ci lors d'une battue au sanglier renversa Tranchecoeur et le transperça de sa pique. Cependant, Ancelau ne reçut pas les fruits de son crime. Aussitôt de retour en Picardia, les barons de ce pays le jugèrent pour le crime de leur seigneur "respecté et aimé". Après un an au cachot, Ancelau fut écartelé sur la place publique d'Amien devant toute la noblesse de Picardia.

Dès lors, les barons élirent dans leurs rangs un nouveau comte de Picardia. Son premier acte fut de déclarer l'indépendance de son comté.

Une nouvelle époque commençait pour la Picardia. L'incurie des nobles de Picardia provoqua la décadence de ce comté. La guerre de frontière incessante contre la Normandia et les batailles rangées livrées contre les vaillants chevaliers de Begik décimèrent la noblesse et vidèrent les caisses de l'état. Endetté auprès des guildes marchandes, Alex V conclut la vente de Karlay à l'Empire Ténébreux afin de rembourser son dû. Décennies après décennies, la Picardia subit défaite sur défaite. Un traité de paix infamant fut même signé avec la Begik afin de sauver le pays d'une conquête définitive. Ces guerres sanglantes et ces défaites provoquèrent une singulière sélection parmi la noblesse de Picardia. Seuls les lâches et les incompétents écartés des armées survécurent, si bien qu'aujourd'hui la noblesse de Picardia est un ramassis de médiocrité exemplaire. Une telle décadence permit à l'Empire Ténébreux de noyauter sans peine cet état.

L'invasion granbretonne

La conquête de la Picardia se fit sans coup férir. Menée par Méliadus, l'armée granbretonne passa les portes de Karlay en 5290. Elle ne rencontra aucune résistance. Corrompue, la noblesse picardienne se rendit immédiatement à la cause granbretonne. Il faut dire que les diplomates d'Huon avaient bien travaillé. Profitant du marasme économique que connaissait à l'époque la Picardia, les Granbretons s'engagèrent à combler le déficit et à maintenir les dirigeants du comté dans leurs fonctions. Pour beaucoup donc, l'arrivée des Granbretons était providentielle. Certains nobles intègres résistèrent. Isolés, mal équipés, ils furent éliminés pour la plupart.

L'occupation

Les Granbretons tinrent leurs engagements. Mais plutôt que de combler la dette de la Picardia, ils l'annulèrent. Ils expliquèrent aux guildes marchandes qu'ils étaient les nouveaux dirigeants de la contrée mais qu'ils ne comptaient pas assumer la gestion désastreuse de leurs prédécesseurs. Ainsi fut fait et personne ne protesta. L'occupation granbretonne fut assez discrète. Pour l'essentiel, les Granbretons étaient déjà maîtres du pays quand leurs troupes l'envahirent. Leurs diplomates et conseillers occupaient déjà les postes clefs. Mises à part quelques actions de représailles au début de l'occupation, les Granbretons ne se livrèrent pas aux exactions qu'ils pratiquent en général.

La libération

Il n'y avait qu'un chef résistant en Picardia ; il fut fatal aux armées d'occupation. Ankern, baron de Diep, ne compta pendant longtemps qu'une centaine de partisans. A partir de la défaite granbretonne en Kamarg (5297), ses rangs ne cessèrent de grandir et il put frapper plus durement. Ankern fut aidé dans sa tâche par certains religieux du Vrai Dieu, excédés par le fanatisme d'Andromalius. Grâce à ces prêtres, Ankern reçut le soutien d'une partie de la population. De sorte que les Granbretons virent se retourner contre eux le fanatisme religieux qu'ils avaient encouragé.

Après la chute de l'empire granbreton, la Picardia retrouva rapidement la paix. Quelques aventuriers tentèrent bien d'en prendre le contrôle mais aucun d'eux ne put défaire Ankern. Ankern fut un comte aimé de la population. Il choisit les plus méritants parmi ses hommes et constitua une nouvelle noblesse qui succéda à la noblesse décadente d'Alex VIII.

Lorsque l'héritier du trône de France demanda à la Picardia de se soumettre, ses émissaires furent surpris de voir les couleurs de leur roi flotter sur les murailles d'Amin en signe de bienvenue...

Voyager en Picardia

Le voyageur qui traverse la Picardia risque de rencontrer certains obstacles. Il peut, s'il voyage en forêt, avoir le malheur d'être la proie de quelques brigands. Il est également soumis aux caprices des miliciens qui vont lui facturer l'emploi d'une route ou d'un pont. Enfin, il peut croiser des moines qui voudront s'assurer de sa foi et le convertir. Il est peu probable de rencontrer des Granbretons. Rappelons pour finir qu'il est très dangereux de traverser les grandes plaines hors des routes et qu'il est suicidaire de s'aventurer dans la Mer de Suie. Avec un minimum de prudence, voyager en Picardia offre plus de désagrément que de danger.

Scénarios en Picardia

- Par contact interposé, Nemrek engage les personnages pour assassiner Alex VIII. Naturellement, les Lézards ont eu vent du complot. Les personnages sont suivis dès la première entrevue. Ils apprennent quelques heures plus tard qu'un complot vient d'être déjoué au Palais et qu'ils sont sur la liste des personnes à arrêter.
- Alors qu'ils traversent les grandes plaines, les personnages rencontrent par hasard un étrange mutant à la peau noire et aux cheveux blancs. Il s'agit de Qélehnqibor. Celui-ci les persuade de le suivre jusqu'à Lil afin de prouver aux Lilois le bien-fondé de sa théorie. En cours de route, la Nef de Qélehnqibor est attaquée par une autre Nef. Arrivés à Lil, les personnages devront déjouer un complot visant à éliminer Qélehnqibor ; assez vite, toutefois, car ils pourraient souffrir des radiations de la Cité des Cendres.
- Un marchand engage les personnages pour l'escorter jusqu'à Parye. En cours de route, ils sont attaqués par Ankern et ses hommes.
- Un noble supplie les personnages de partir à la recherche de sa fille. Celle-ci a été enlevée par son amant et ils se sont réfugiés à Lan-la-Vieille. Les personnages arrivent juste à temps pour sortir les jeunes gens d'un mauvais pas et découvrent qu'ils sont éperdument amoureux l'un de l'autre.
- Un religieux du Vrai Dieu charge les personnages d'enquêter sur Andromalius dont le fanatisme inquiète. Les personnages doivent s'introduire dans le palais afin de découvrir qu'Andromalius est manipulé. Comment déjoueront-ils les plans de Zventisk ?
- Un ornithoptère s'est écrasé dans la Mer de Suie avec à son bord des plans de bataille. Il est capital pour la résistance de retrouver ses plans avant les Granbretons. Bien sûr, il y a les goules...
- Dans une taverne, les personnages sont pris à partie par un homme ivre. Durant la courte rixe qui s'ensuit, l'homme glisse un message dans la poche de l'un d'eux. Il est un des partisans d'Ankern. Comme il se sait suivi, il espère que les personnages vont se charger de recevoir le chargement d'armes que le baron de Diep attend. Mais les Granbretons vont faire parler le résistant et les personnages devront les affronter avant de rejoindre Ankern.
- Perdus dans les grandes plaines, les personnages rencontrent un homme étrange. Il dit venir d'une autre réalité et avoir un message pour Dorian Hawkmoon !



Le Lyonois



Description Géographique

La république du Lyonois s'étend tout le long du couloir tracé par le Rhône et la Sône. Elle coupe de ce fait en deux le Vieux Royaume et est protégée sur ses flancs par deux chaînes de montagnes ; les Alpes et le Juras à l'est, et les Hautes Terres, à l'ouest. Ces dernières sont prolongées au nord par les collines de Burgondie. Entre ces reliefs s'étend une plaine alluviale créée par les deux fleuves qui constituent les poumons économiques du Lyonois. C'est d'ailleurs sur ces cours d'eau que sont installées les principales cités dont Lyon, capitale de la république. Des navires marchands y circulent de façon incessante, que ce soit vers le sud ou le nord. L'hiver lorsque le Rhône et la Sône sont gelés, ce sont des caravanes qui assurent l'activité économique de la région. Le climat dans le Lyonois est relativement clément, malgré des hivers très rigoureux et des étés parfois torrides. De plus, des vents violents se déchaînent parfois dans ce couloir naturel et les précipitations y prennent souvent la forme d'orages dévastateurs pour les plantations. Les forêts sont très abondantes dans les montagnes et les collines, par contre toute la vallée est exclusivement consacrée à l'agriculture et à l'élevage. Ceux-ci se pratiquent sous forme extensive. Les plantations d'arbres fruitiers sont particulièrement importantes dans le sud de la république où elles bénéficient de conditions naturelles plus favorables. Les Lyonins constituent un peuple attaché à son indépendance et à sa liberté d'expression. Ils ont farouchement résisté à l'envahisseur granbreton et ont formé, lors de l'occupation, des réseaux de résistance particulièrement efficaces, notamment en direction de la Loreine.

Population

Population du Lyonois

Humains	
Français	1 200 000
Mutants	
Mutants	10 000

Très nombreuse, du fait des conditions politiques favorables, celle-ci est surtout localisée dans la vallée du Rhône et de la Sône. On ne dénombre qu'une seule grande ville, Lyon qui compte près de 50 000 habitants. Les autres cités comptent en moyenne 7 000 âmes. Elles sont toutes principalement axées sur la pratique du commerce. Les principaux artisanats restent la filature et la cordonnerie. Ces deux activités industrielles sont surtout exercées à Lyon. Le nord du Lyonois est tourné vers l'exploitation de la vigne alors que le sud produit surtout des fruits. Les naissances mutantes dans le Lyonois sont rares, de l'ordre de une pour cent.Lesmutants sont bien acceptés par la communauté tant qu'ils ne sont pas jugés dangereux. Certains mutants rentrent même dans l'armée où l'on a constitué pour eux une compagnie particulière. Les mutants jugés indésirables sont remis aux clans alliés des Hautes Terres, à moins d'être purement et simplement chassés ou tués comme dans le reste de la France.

Table d'Evénements en Lyonois

Evénements Communs

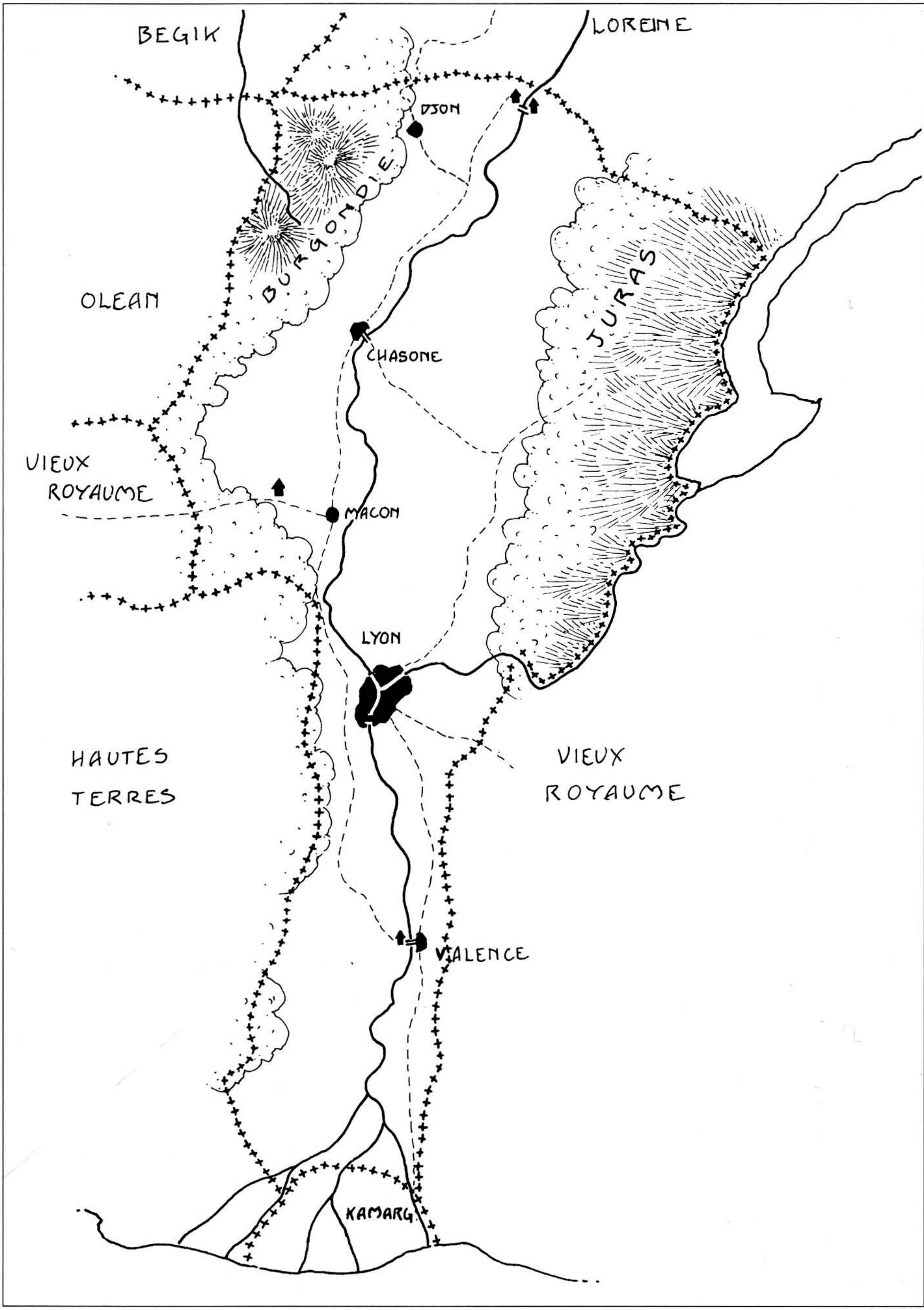
- Un attentat est perpétré contre les intérêts granbretons. Plusieurs exécutions sommaires ont lieu à Lyon.
- Des éclats de voix se font entendre au Pont de l'Humiliation. Il s'agit des habituelles protestations des marchands du Vieux Royaume. La milice est chargée de calmer les esprits échauffés.
- Un rassemblement a lieu sur la place où Johan Pinti va tenir un discours. Une contre-manifestation est prévue. Des incidents risquent d'éclater et la milice est tendue.
- Un groupe de rebelles est emmené en esclavage vers Karlay où ils serviront de sujets d'expérience.
- Une caravane marchande arrive de Loreine. Les rumeurs vont bon train sur ce qui se passe chez le voisin. Secrètement, la résistance se fournit en matériel divers.

Evénements Rares

- Grave va donner une fête. Plusieurs séances de torture en public sont au programme avec au clou du spectacle la destruction d'un village.
- Un assassinat a lieu. L'Oeil est sans doute derrière cette affaire.
- Les Egalitaires manifestent. Sous l'occupation, ils sont violemment dispersés par les Granbretons.

Evénements Exceptionnels

- Une épidémie se déclare à Chasone. La ville est placée en quarantaine.
- Les tensions avec l'Oléan se ravivent à nouveau à propos de la Burgondie. Les frontières sont sévèrement gardées.
- Eruption volcanique dans le Juras. Des incendies de forêts se déclenchent. Le bois risque de manquer cet hiver.


BEGIK
LOREINE
DJON
BURGONDIE
JURAS
OLEAN
CHASONE
VIEUX ROYAUME
MACON
LYON
HAUTES TERRES
VIEUX ROYAUME
VALENCE
KAMARG.

Organisation Politique

Le Lyonois constitue le seul régime démocratique de France. Le pays est dirigé par un Conseil nommé par un parlement siégeant à Lyon. Ce dernier est renouvelé tous les cinq ans. Le pays est divisé en plusieurs cantons, chacun recevant un nombre de députés proportionnel à sa population. Les élections sont libres et les fraudes très rares. Il faut toutefois noter que les femmes n'ont pas encore acquis le droit de vote dans le Lyonois. D'ailleurs, elles se battent actuellement pour l'obtenir sous la bannière de leur égérie, Wilma Sarce.

La liberté d'expression dans le Lyonois est totale. Chacun peut y manifester son désaccord avec telle ou telle politique si cela n'entraîne pas bien sûr de désordres civils. De nombreuses associations se sont donc ainsi créées au fil du temps, se transforme parfois en véritables lobbies. La presse est libre et les Lyonins figurent sans doute parmi les plus lettrés des Français. La justice est distincte du pouvoir politique. Les cours sont elles aussi élues par le peuple, ainsi que les membres dirigeants de la milice. Suivant le climat politique et social, les dirigeants et la rigueur d'application des lois peuvent donc varier de façon plus ou moins importante. Cités et villages sont dirigés par des bourgmestres nommés par leurs concitoyens. Ce système politique a largement contribué au développement et à la stabilité du pays.

La noblesse a disparu dans le Lyonois. Toutefois, les dirigeants des anciennes maisons se retrouvent bien souvent à des positions clés, que ce soit dans le domaine politique ou économique. Les paysans ont bien sûr le statut de citoyen et la servitude n'existe plus depuis longtemps.

En matière de religion, les Lyonins sont extrêmement méfiants, ce qui est compréhensible, vu leur expérience avec le Sincère Repentir. Celui-ci a quasiment disparu du pays, même s'il connaît actuellement un renouveau. Le culte du Vrai Dieu est suivi de façon très lâche et sans véritable conviction.

Les guildes marchandes du Lyonois sont puissantes et dissimulent de véritables lobbies financiers, que ce soit les vignerons burgondes ou les tisserands de Lyon. Leurs actions sont toutefois entravées par leurs employés qui, comme il se doit dans n'importe quelle république, possèdent le droit de grève. Ainsi on assiste parfois à des conflits particulièrement violents, les guildes n'hésitant pas, dans certains cas extrêmes, à faire appel à des mercenaires pour casser des grèves un peu trop longues. Ce genre de pratiques reste toutefois impopulaire et les marchands qui ne désirent pas ternir leur image de marque préfèrent bien souvent négocier. Les employés des marchands lyonins sont donc mieux traités que partout ailleurs en France et possèdent des avantages que d'aucun leur envie.

Si le conseil et son président possèdent le pouvoir de décision, l'ensemble du pays est placé sous la direction d'une administration parfois très pointilleuse, notamment à l'égard des étrangers désirant s'établir dans le Lyonois pour plus de quelques jours. Le commerce est également protégé et l'on peut noter une certaine tendance au protectionnisme. Dans tous les cas, cette administration est lourde et lente, plusieurs formulaires ou conditions doivent être bien souvent remplis pour accéder à certains droits ou possibilités qui sembleraient couler de source dans les autres comtés. Par exemple, passer plusieurs nuits dans une auberge pour un étranger nécessite le remplissage de tout un formulaire indiquant notamment le nom, la qualité et les intentions du visiteur. Il ne faut néanmoins pas s'y tromper, cette lourdeur cache une redoutable efficacité. Chacun est soigneusement fiché à son entrée dans le Lyonois et l'on peut ainsi facilement retrouver un individu donné. Il faut de plus savoir que le Lyonois entretient un centre d'espionnage et d'informations unique en France. Ce centre se situe à Lyon. D'autres duchés en louent parfois secrètement les services pour obtenir certaines informations utiles. Cet aspect beaucoup moins engageant du pays est bien sûr inconnu du quidam moyen.

La libre circulation des livres est vivement encouragée dans le pays et la majorité des Lyonins sait lire et écrire. Quelques grands écrivains et érudits sont d'ailleurs sortis de l'Académie des Lettres de Lyon.

Sectes Présentes

Les principales sectes présentes dans le Lyonois restent les Amis des Mutants et les Egalitaires. Ils défendent avec acharnement les droits de toutes les minorités et en particulier des mutants. Ils s'affichent au grand jour, tenant réunions et colloques notamment à l'université de Lyon. Les Amis des Mutants manifestent parfois de façon très violente leur croyance, ce qui les rend peu crédibles. On les considère comme des activistes utopistes sans grand intérêt. Néanmoins, au vu des services qu'ils ont rendu au Lyonois dans la pacification des franges est des Hautes Terres, on les laisse en paix. Les Egalitaires sont par contre écoutés et leur avis bien souvent consulté dans la plus grande discrétion, bien entendu. Ils seront tous massacrés par les Granbretons.

Comme un extrême engendre souvent son opposé, certains Lyonins se sont regroupés au sein d'une nouvelle organisation : les Purificateurs. Ces derniers ont connu ces derniers temps une rapide ascension qui cause bien des préoccupations au gouvernement en place. Contrôlé en sous main par l'Eglise du Sincère Repentir, son leader Johan Pinti demande aux autorités de purifier au plus vite la population du Lyonois. Ce programme comprend l'expulsion pure et simple de tous les mutants et de tous les étrangers du pays, la liberté totale d'entreprise, la limitation de certains droits et avantages, le contrôle des scientifiques etc... Les Lyonins sont à l'heure actuelle assez sensibles à ce type d'arguments d'autant que la nuit, les rues et les alentours des cités se transforment souvent en coupe gorge. De plus, les Purificateurs, assistés de quelques provocateurs, suscitent parfois des émeutes dans des quartiers défavorisés.

Enfin, il ne faut pas oublier l'Oeil, cette organisation d'espions au service des autorités en place. Leur centre se trouve à Lyon mais ils ont installé des antennes un peu partout dans le pays. Il dispose dans chaque ville et village d'indics, de moutons, de tontons etc... Tous ces "adjoints" sont sous la surveillance d'un agent de l'Oeil surnommé cousin. Celui-ci contrôle généralement son protégé, grâce à un chantage sur un délit mineur ou en le pourvoyant en drogues. Ces espions suivent l'évolution des mentalités et informent le gouvernement sur les problèmes à régler que ce soit d'une manière douce ou par épuration immédiate. Les Lyonins ne savent pas qu'ils sont ainsi placés sous haute surveillance et les quelques éliminations qu'a réalisé l'Oeil sont passées inaperçues. Il faut dire que ses méthodes sont très discrètes et un ou deux accidents n'ont jamais attiré l'attention. L'Oeil loue parfois ses services à des duchés amis ou dont la fiabilité est reconnue, comme la Loreine ou, avant l'invasion, la Kamarg.

En ce qui concerne les guildes marchandes, elles sont présentes mais leur influence reste limitée. Les artisans sont nombreux, notamment dans la filature et la cordonnerie. Les tissus lyonins sont réputés pour leur beauté et leur finesse. De même, les chaussures de tous les nobles de France sont fabriquées à Lyon à des prix exorbitants. On peut également noter une forte implantation des guildes de joailliers. En fait, le Lyonois, en plus de son agriculture relativement prospère, s'est lancé dans la production d'objets de luxe réservés à une élite, à laquelle le commun des mortels n'a pas la chance d'appartenir.

Sciences et Savoirs

Les scientifiques, s'ils ne sont pas considérés comme des facteurs de progrès, ne sont pas poursuivis comme dans le reste de la France. Les populations les tiennent dans la plus grande indifférence et n'éprouvent à leur égard aucune méfiance particulière. Néanmoins, sous l'influence des Purificateurs, plusieurs attentats ont déjà été commis contre des savants qui se manifestaient par trop dans la vie publique. Pour l'heure, aucune mesure particulière n'a été prise pour lutter contre ces assassinats. Les scientifiques, soucieux de préserver leur tranquillité, évitent donc de trop s'afficher au grand jour. Ils ne bénéficient d'aucune aide particulière, hormis les dons privés, et leurs travaux portent surtout sur la recherche, sans déboucher sur de réelles créations, faute de moyens financiers suffisants. A l'opposé, les Erudits bénéficient d'un statut particulier. En effet, la littérature et les arts en général sont vivement encouragés dans le Lyonois. Ainsi, une Uni-

versité de Lettres a été crée à Lyon et des études y sont menées sur les civilisations anciennes et contemporaines. La bibliothèque est très importante et contient énormément d'ouvrages sur le monde ancien. De même, on peut y trouver de nombreuses informations sur les autres contrées de France ou du globe. Ces livres ne sont pas toujours d'un accès très facile. En effet, il faut bien souvent connaître l'Ancien Français ou d'autres langues mortes pour les comprendre et leur sortie est strictement prohibée.

L'Armée

L'armée du Lyonois, si elle ne bénéficie pas d'un équipement de premier ordre, est l'une des meilleures de France et sans aucun doute la plus audacieuse. Elle est composée essentiellement d'une compagnie de mutants mercenaires, d'un corps de piquiers et d'un escadron de cavalerie.

La compagnie mutante est toujours utilisée en première ligne. Composée de 3 000 hommes, elle est prêtée au Lyonois par les clans frontaliers des Hautes Terres avec lesquels des accords ont été passés. Ces mutants sont tous soigneusement choisis pour leur fanatisme et leur totale absence de la crainte de mourir. Leur tactique de bataille est simple : foncer et tuer tout ce qui bouge. Leur hystérie guerrière et leur soif de sang ont bien souvent jeté la panique dans les rangs d'armées adverses. Cette compagnie ne bénéficie d'aucune considération dans le Lyonois mais son efficacité est appréciée.

Le corps de piquiers est considéré comme l'aristocratie militaire. Il contient en permanence 20 000 hommes, de plus l'existence d'un service militaire obligatoire permet de porter ses effectifs à 40 000. Dans l'absolu, ce chiffre pourrait être meilleur, mais l'intendance serait alors dans l'incapacité de fournir des armes et armures à tous les combattants. En cas de guerre, un roulement a donc été instauré de façon à ce que ce corps contienne en permanence des hommes valides et susceptibles de se battre dans les meilleures conditions. Une véritable vénération est vouée à ce corps d'armée, célèbre pour son courage et ses nombreux actes héroïques. Il préférerait se faire massacrer sur place plutôt que de devoir reculer face à un adversaire. En bataille, ces piquiers ont une formation en carré sur trois rangs. La charge au pas cadencé de ces soldats unis et disciplinés, qui se déroule dans le plus total silence, est un spectacle des plus effrayants. Les blessés n'ont pas le droit de quitter le combat, ni même de se plaindre et les lâches sont immédiatement abattus par leurs voisins. Ce corps n'est équipé que d'armures de cuir, mettant un point d'honneur à ne porter de fer qu'au bout de ses armes.

Piquier

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	12	14	10	14	15	12

Points de Vie : 14
Armure : 1D6-1, cuir

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Pique	75 %	1D10+1+1D6	60 %
Epée large	50 %	1D8+1+1D6	40 %

Cavalier

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	14	13	11	13	16	13

Points de Vie : 15
Armure : 1D8-1, demi-plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	65 %	1D10+1+1D6	55 %
Arc composite	75 %	1D8+1+1D4	-

Compétences : Equitation 77 %, Embuscade 60 %.

L'escadron de cavalerie lyonin n'est utilisé qu'en mission de reconnaissance ou pour effectuer des raids rapides sur des points stratégiques. Il ne contient que 1 000 hommes et est très rarement utilisé directement sur le champ de bataille.

Personnalités

❑ Johan Pinti

Johan Pinti

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	15	13	10	14	11	15

Points de Vie : 16
Armure : aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	55 %	1D4+2	45 %

Compétences : Eloquence 90 %, Persuader 95 %.
Valeurs : xénophobe, ambitieux, réputation, culte de l'argent, succès.

Johan Pinti est le chef des Purificateurs, le groupe extrémiste lyonin. Son passé trouble ne l'a pas empêché d'atteindre la notoriété dans tout le duché et particulièrement dans sa capitale. Il a été chassé de Normandia voici quelques années, suite aux affaires louches qu'il menait à Nante. Il garde d'ailleurs pour Gérard de Nante une sérieuse inimitié. Il s'est réfugié dans le Lyonois où il a fondé le groupe des Purificateurs. Ses anciens contacts avec le père Fabien en Normandia lui assurent l'appui financier discret du Sincère Repentir. Sa verve et son charisme lui ont permis d'atteindre rapidement la notoriété et l'adulation de certaines franges déshéritées de la population du Lyonois. Il prône l'épuration de la race par l'extermination des mutants, la lutte contre le relâchement des moeurs, l'abolition de certains impôts : en fait, tout un discours populiste destiné à lui rallier les masses. En réalité, Johan Pinti n'est qu'un minable sans envergure préoccupé par ses seuls intérêts qu'il défend avec acharnement. L'Oeil le soupçonne d'ailleurs de tremper dans l'organisation de plusieurs complots visant à déstabiliser la république mais rien n'a été prouvé jusqu'à aujourd'hui. Il ne se déplace jamais sans une kyrielle de gardes du corps plus louches les uns que les autres. L'excès de ses propos a parfois provoqué des émeutes dans certaines villes, mais il se défend d'en être à l'origine, rejetant cette responsabilité sur le laxisme de la politique du Conseil en place. Extérieurement, Pinti est doté d'une forte constitution et d'une voix forte. Son visage rappelle vaguement le faciès d'un bouledogue ne s'exprimant que par aboiement.

❑ Sylve

Sylve

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
9	13	10	15	15	18	16

Points de Vie : 13
Armure : 1D6-1, cuir

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague (lancer)	100 %	1D4+2	-
Rapière	95 %	1D6+1	90 %

Compétences : Grimper 89 %, Eviter 80 %, Sauter 75 %, Nager 66 %, Culbuter 78 %, Persuader 68 %, Equilibre 90 %, Ecouter 100 %, Chercher 100 %, Voir 95 %, Poser un Piège 76 %, Goûter 31 %, Pister 76 %, Embuscade 88 %, Camouflage 76 %, Dissimuler 66 %, Se Cacher 95 %, Déplacement Silencieux 100 %.Credit 95 %, Eloquence 55 %.
Valeurs : indépendant, beauté, rusé, ambitieux, choix.

Cette jeune femme, au demeurant très belle et redoutable combattante, est la responsable des activités de l'Oeil dans tout le Lyonois. Dotée d'une vaste intelligence, capable de gérer plusieurs problèmes de front, elle s'est rapidement distinguée au sein de l'organisation secrète pour finalement en obtenir la direction. Elle est également à la tête de la guilde des tisserands, ce qui lui assure une couverture idéale pour ses activités extra professionnelles. Elle vit à Lyon dans une superbe demeure dont les caves sont le centre de regroupement des informations de l'Oeil. En affaires, Sylve ne sait pas ce qu'est le sentiment. Chaque problème a sa solution et l'aspect humain ne l'in-

téresse absolument pas. Toutes les décisions qu'elle prend sont immédiatement suivies d'effet et elle ne recule devant aucune mesure nécessaire. Cette apparence de machine cache une personnalité plus complexe. Sylve est en effet artiste à ses heures. Elle s'adonne à la peinture et plusieurs de ses oeuvres sont marquées du doigt du génie. Elle pense que sa mission est sacrée et elle adore, dans l'ombre, manipuler les grands de ce monde. Du fait des luttes qu'elle a dû mener pour s'imposer, elle méprise les hommes et elle se complait à humilier ceux qui ont un jour le malheur d'avoir affaire à elle. Son plus grand plaisir est de torturer moralement Mic Caroze, lui rappelant sans cesse son passé. Elle estime en effet que les causes que défend Caroze sont vaines et sa bonté a le don de l'horripiler. Peut être manifeste-t-elle ainsi son regret de la perte de sa propre humanité, à moins qu'elle n'éprouve pour Mic Caroze un sentiment qu'elle ne veut s'avouer.

❏ Mic Caroze

Mic Caroze

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	15	14	13	15	14	16

Points de Vie : 17
Armure : 1D8-1, demi-plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	90 %	1D10+1+1D6	85 %
Ecu -		-	100 %
Javelot	90 %	1D8+2+1D4	-

Compétences : Eloquence 78 %, Persuader 74 %, Equitation 80 %, Crédit 60 %.
Valeurs : altruiste, sens moral, amitié, généreux, brave.

Mic Caroze est un ancien chevalier de Begik et l'un des plus grands défenseurs des droits des minorités dans le Lyonois avec Wilma Sarce. La quarantaine rayonnante, le front légèrement dégarni, sa douceur est légendaire. Avec lui, la réponse à l'éternelle question "l'homme est-il bon ?" semble devoir être affirmative. Notable et bourgmestre de Djon, il a parfaitement réussi dans le domaine de la viticulture. D'un naturel bourru et d'une grande sensibilité, il évite de s'afficher en public et distribue ses largesses avec la plus grande discrétion. Pour l'avoir expérimentée, il sait que la pauvreté est susceptible et fière. Il gère ses terres de façon énergique et chacun de ses hommes chante ses louanges à qui veut bien les entendre. Toutefois, Mic Caroze est rongé par un secret lié à son passé. Ancien chevalier de Begik, il a trahi ses compagnons au bénéfice de l'Oléan qui s'était emparé de sa femme et de ses enfants et les avait torturés. Dévoré par sa culpabilité, il s'est enfui de Begik, convaincu que sa faute est impardonnable. Il a aujourd'hui abandonné les arts guerriers pour se lancer dans le commerce et faire le bien autour de lui. Ce détail de sa vie est inconnu de tous, hormis de Sylve qui s'en sert pour le faire chanter et l'humilier. Mic Caroze subit en silence les propos de Sylve mais cette dernière ferait mieux de se méfier : les volcans endormis sont les plus dangereux. Durant l'occupation granbretonne, Caroze sera un résistant de la première heure. Il refusera toujours de s'engager dans le combat armé mais aidera financièrement et accueillera secrètement l'opposition.

❏ Domenic Grave

Domenic Grave

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	SAN
15	13	14	14	12	16	14	0

Points de Vie : 15
Armure : 1D10+2, plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	88 %	1D10+1+1D6	78 %
Dague	65 %	1D4+2+1D6	54 %
Lance feu	55 %	5D6	-

Compétences : Eloquence 65 %, Persuader 90 %, Ecouter 66 %, Chercher 80 %, Voir 50 %, Embuscade 60 %.
Valeurs : sans sentiment, sadique, statut social, revanchard, nihiliste.
Maladie Mentale : sadique.

Ce connétable de l'ordre du Chien est apprécié par ses troupes pour son subtil raffinement dans l'ignoble. Grâce à lui, le Lyonois est sans doute l'une des régions de France où l'occupation granbretonne a été des plus pénibles. Tout au long de cette période, Grave s'est installé à Lyon dans le palais presidentiel. Huon lui a donné ce fief, certain que la résistance du Lyonois à l'envahisseur avait dû irriter Grave. L'Empereur ne s'est pas trompé. Dès son arrivée, Grave a écrasé le duché sous sa botte. Tous les biens et productions des Lyonins ont été détournés au profit de l'Empire. La résistance a été chassée impitoyablement, des villages entiers se retrouvant parfois anéantis sur de simples soupçons. Grave, connu pour sa débauche, a tenu à participer lui même à toutes les exactions possibles. Sa spécialité est la prise d'otages avec exécution et tortures raffinées à la clé. Ce monstre insensible a fait disparaître dans ses geôles et dans d'épouvantables pogroms plus du quart de la population du Lyonois.

D'une stature noble, la voix de Grave est glaciale et son ton ne laisse jamais filtrer la moindre émotion. Il est donc toujours extrêmement difficile de percer ce qui se passe dans cet esprit retors. Grave périra peu de temps avant la libération dans un attentat de la résistance.

❏ Wilma Sarce

Wilma Sarce

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	13	7	14	15	15	14

Points de Vie : 11
Armure : 1D8-1, demi-plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée courte	75 %	1D6+1	70 %

Compétences : Eloquence 88 %, Persuader 90 %, Equitation 70 %, Embuscade 66 %.
Valeurs : indépendante, sens moral, bravoure, généreuse, obstinée.

Avant l'occupation granbretonne, Wilma Sarce était déjà connue pour ses actions coups de poing en faveur des minorités et en particulier des femmes. Sa grande cause est l'obtention pour ces dernières du droit de vote. Sa taille minuscule provient sans doute d'une mutation quelconque ; elle la compense par une énergie et un allant extraordinaires.

Spécialiste des défiles, on la trouve hurlant des slogans en tête de toutes les manifestations possibles. Ses formes de protestation vont de l'enchaînement aux portes du parlement au déversement d'ordures devant les bâtiments des guildes qui osent s'opposer à elle. Elle est crainte des puissants pour son influence et a trouvé en Johan Pinti son ennemi juré. Celui-ci envisage même de l'assassiner purement et simplement. L'Oeil n'a jamais rien trouvé contre elle et la laisse en paix, même si elle est placée sous constante surveillance. Elle est l'amie fidèle de Mic Caroze et regrette simplement son engagement pacifiste. A l'occupation granbretonne, elle prendra la tête de la résistance, réunissant les troupes en déroute pour se réfugier dans les clans mutants des Hautes Terres.

De là, elle portera de nombreux coups aux Granbretons, avant de déferler en compagnie de ses armées sur l'envahisseur en déroute au moment de la libération.

❏ Serg Hirst

Serg Hirst

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	15	16	10	13	14	10

Points de Vie : 19
Armure : 1D6-1, cuir

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de bataille	75 %	1D8+2+1D6	64 %
Arc composite	85 %	1D8+1+1D4	-

Compétences : Embuscade 87 %, Ecouter 77 %, Voir 56 %, chercher 67 %, Pister 89 %, Se Cacher 77 %, Déplacement Silencieux 67 %, Poser un Piège 88 %, Mémoriser 74 %.
Valeurs : indépendant, rusé, bravoure, goût de l'inconnu, choix.

Serg Hirst est un ancien pirate alsazien qui a renoncé à la vie maritime et s'est installé comme trappeur dans le Juras. Il se rend de temps à autre auprès des guildes de Chasone pour leur vendre ses peaux. Il connaît parfaitement la montagne et sa faune mutante. Il a en d'ailleurs déjà ramené plusieurs peaux extraordinaires et les savants qui désirent se rendre dans le Juras ont pris pour habitude de louer ses services de guide. Son aspect de brute crasseuse lui permet de vivre en paix et dans le plus grand isolement. Il agit pour le compte de la résistance dans le Juras, aidant le passage de réfugiés descendant de la Loreine. De plus, il est resté très lié avec les Alsaziens et espionne pour le compte des pirates qui effectuent de temps à autre des raids à partir de Bazhel sur Lyon. L'Oeil ne le connaît pas et cherche encore à savoir comment les pirates semblent parfois être aussi bien informés.

❏ **Dider Rudien**

Dider Rudien

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
8	10	11	17	14	11	10

Points de Vie : 10
Armure : aucune
Compétences : Connaissance de la Chimie 150 %, Eloquence 70 %, Persuader 70 %, Connaissance du Monde Ancien 70 %, toutes les autres Connaissances à 70 %.
Valeurs : pédagogue, caractériel, choix, possessif, réputation.

Il s'agit du recteur de l'université de Lyon et du conservateur de sa bibliothèque. Erudit, il est peu de chose du Monde Ancien qui lui soit inconnu. Agé d'une soixantaine d'années, il a le physique d'un homme de 20 ans. Cheveux blonds, yeux verts, il est perdu dans ses études. En fait, son aspect d'éternel adolescent provient de l'emploi d'une drogue de jouvence qu'il a découverte lors de ses recherches en chimie sur le Monde Ancien. Malheureusement, l'usage de ce produit entraîne une forte dépendance et une consommation de plus en plus importante. L'Oeil et les Granbretons sont au courant de ce fait. Ils contrôlent donc le professeur en lui fournissant les ingrédients dont il a besoin pour fabriquer sa drogue en échange de services divers. Rudien sous cette pression s'est introduit dans le réseau de la résistance à Lyon sur lequel il fournit des renseignements aux Granbretons. Si Rudien devait être privé trop longtemps de drogue, il vieillirait à vue d'oeil et périrait rapidement. Comme il tient à conserver son illusion d'immortalité, Rudien ne s'embarrasse pas de détails moraux. Il aidera quiconque sera apte à lui céder de quoi fabriquer un peu de sa drogue. Ce défaut mis à part et en dehors de ses crises de dépendance, Rudien est un homme charmant à l'esprit alerte et curieux. On resterait des heures à l'écouter parler de civilisations et de pays aujourd'hui disparus. Il ne sort que très peu de l'université dont les sous-sols contiennent ses laboratoires de chimie. Il y met notamment au point des gaz de combat pour les Granbretons pendant l'occupation. Ceux-ci seront testés surtout contre la résistance et des villages de paysans pour en déterminer les effets.

❏ **Kevin Ditor**

Kevin Ditor

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	14	13	15	13	18	18

Points de Vie : 15
Armure : aucune
Compétences : Connaissance de la Mécanique 200 %, Connaissance de l'Electricité 150 %.
Valeurs : indépendant, généreux, vie de famille, choix, amour.

Le moins que l'on puisse dire, c'est que ce jeune homme de 30 ans possède une tête bien pleine sur un corps d'Apollon. Elancé, bien bâti, cheveux blonds et yeux bleus, Kevin fait craquer toutes les jeunes filles de Mâcon. C'est en fait un grand rêveur qui se consacre à son unique passion : l'horlogerie. Derrière des lunettes cerclées se cache sans doute l'un des plus grands génies mécaniques, du Tragique Millénaire, même s'il n'en a pas véritablement conscience. Il est le roi de la miniaturisation et des automates. Son échoppe à Mâcon contient des trésors mécaniques tous plus raffinés les uns que les autres. Bonbonnières musicales, horloges, automates se côtoient dans un vacarme musical. D'un tempérament plein de douceur, Kevin ne supporte pas le bruit et les contraintes. Pour obtenir quoi que ce soit de sa personne, il vaut mieux s'armer de patience et tout faire pour le mettre en confiance. Une fois ce but atteint, chaque objet fabriqué par Kevin est un pur chef d'oeuvre et son renom déborde largement les frontières du Lyonois. Kevin vit en compagnie de sa fille Laura, âgée de 7 ans. Sa femme est morte il y a plusieurs années et Kevin a reporté toute son affection sur sa fille. S'il est d'une désarmante innocence, Kevin pourrait fort bien devenir très brutal si on touchait un seul cheveu de la tête de son enfant. Durant l'occupation, les Granbretons qui ont parfaitement su comprendre le génie de cet homme ont emprisonné sa fille pour l'obliger à fabriquer différents engins de mort, tels des automates tueurs ou des babioles que les Granbretons offraient aux enfants des notables. Ces mécaniques animées, sous leur aspect inoffensif, étaient très dangereuses. Elles pouvaient relâcher des gaz mortels à un moment adéquat, effectuer des piqûres empoisonnées, enregistrer des conversations, etc... Kevin est le meilleur ami de Mic Caroze. Celui-ci est au courant du dilemme qui l'agite ; refuser de travailler pour les Granbretons en sachant que lui et sa fille seront éliminés ou fabriquer ce qu'ils exigent et aller contre tous ses principes au risque d'en devenir fou. Mic, qui est on ne peut mieux placé pour deviner ce que Kevin ressent, cherche actuellement comment l'aider et lui faire rejoindre la résistance. A la libération, sollicité par l'Oeil, Kevin préférera s'enfuir pour disparaître en Loreine.

Sites Intéressants

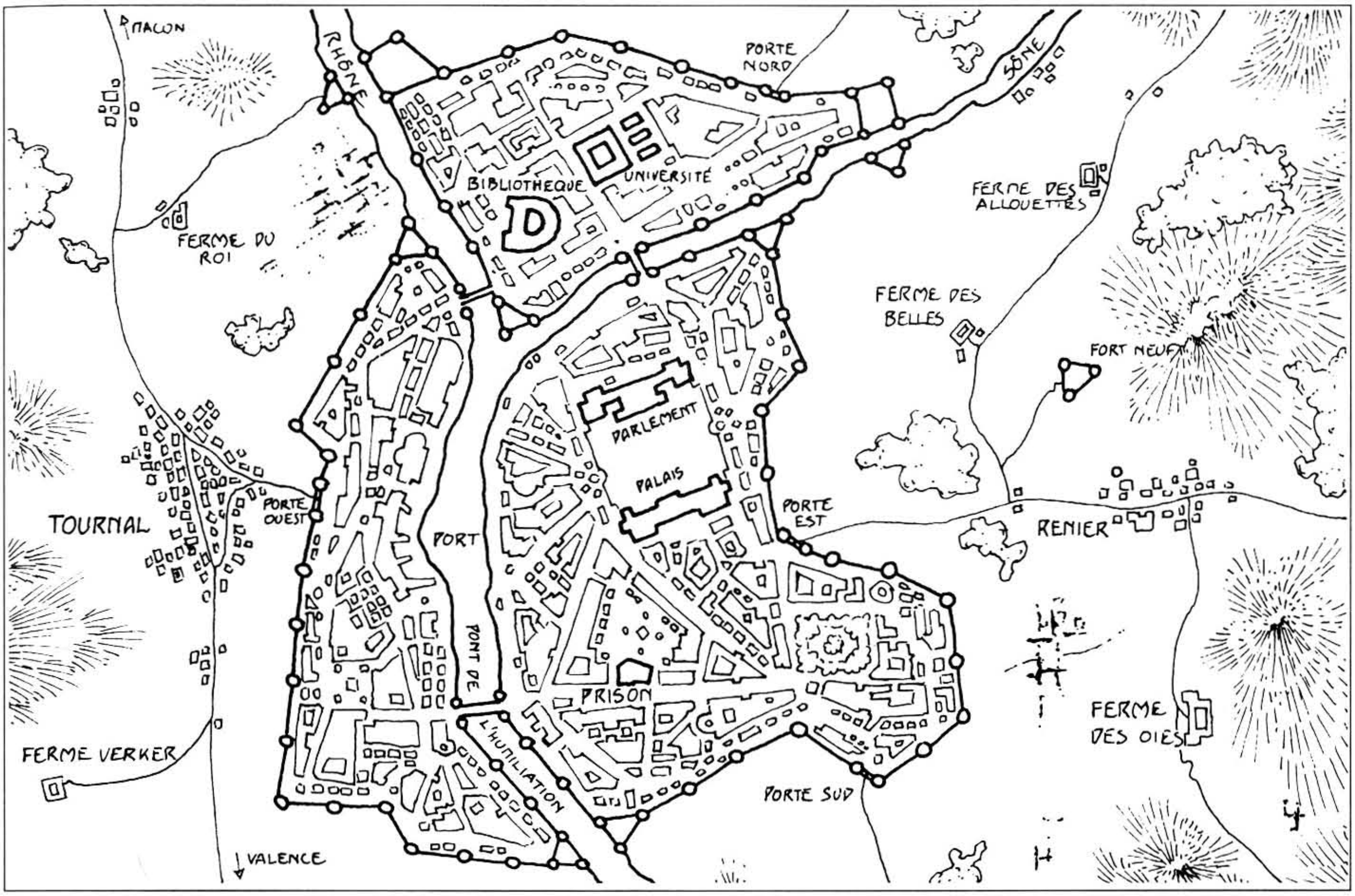
Lyon

Lyon est l'une des plus grandes villes de France avec 50 000 habitants. Ce développement provient du commerce très actif et de la liberté dont disposent en général les Lyonins, ce qui assure un accroissement constant de la population. La ville en elle-même est ceinte de remparts d'une dizaine de mètres. On y accède par quatre portes, les voies fluviales qui traversent la ville sont elles aussi défendues. En effet, les pirates alsaziens descendent parfois jusqu'à la ville et ses environs pour y effectuer des raids. Toutefois, les Lyonins ne sont pas des paranoïaques et la surveillance est plutôt lâche. Toute la ville est bâtie autour du port qui est très actif. Les échanges commerciaux se font surtout en direction de la Loreine et de la Kamarg. Les produits proposés sont toujours luxueux et chers. Les filatures et les cordonneries sont installées juste à côté du port. Ces quartiers sont relativement sales et dégagent toujours une forte odeur. Le reste de la ville est constitué de bâtiments en pierre abritant les notables, usuriers et bourgeois de la ville.

L'université se trouve dans cette partie de la cité. Elle contient surtout des chercheurs qui consacrent leurs travaux à l'histoire du Tragique Millénaire, mais aussi une école de beaux arts, renommée en France entière. La bibliothèque est importante mais ne contient que très peu de documents sur la technologie. Ceux-ci sont soit cachés, soit gardés par l'Oeil dans une cave poussiéreuse. C'est là que bien des manuscrits ont fini leur existence, rongés par les rats.

Le palais présidentiel et le parlement se trouvent sur une vaste place où mènent toutes les principales avenues de Lyon. C'est là que les contestataires viennent manifester. Tous les jours, on peut y voir des individus haranguer la foule sur tel ou tel point. Trois ponts enjambent la Sône et le Rhône. Le plus important est baptisé "Pont de l'Humiliation" par les marchands du Vieux Royaume et permet à ces derniers de traverser Lyon avec leurs convois en provenance des riches vallées alpines. Ils sont obligés d'emprunter cette voie et aucune autre. Elle est lourdement taxée et des esclandres y éclatent souvent. Le Vieux Royaume est obligé de subir cette humiliation s'il ne veut pas voir les Lyonins étrangler son commerce avec les Alpes.

De riches exploitations agricoles encadrent la ville et permettent



de subvenir à ses besoins. Les paysans sont correctement payés de leurs efforts et l'exploitation brutale sévèrement réprimée par la loi lorsqu'elle est découverte.

La milice du Lyonois est serviable et courtoise. Elle n'arrête pas les étrangers à tout bout de champ et la liberté de circulation est absolue. Néanmoins, il ne faut pas voir dans cette discrétion de la milice du laxisme. Elle est là pour appliquer la loi et les personnes délictueuses sont recherchées activement. Il est très rare en ce cas d'échapper à la prison, l'Oeil aidant parfois aux interpellations et enquêtes si nécessaire.

Les Granbretons durant leur occupation ont massacré tous les députés et Grave occupe le riche palais du président, celui-ci étant gardé dans une cage dans la salle des audiences. De plus, tous les centres économiques et vitaux de la ville ont été placés sous le contrôle du Ténébreux Empire. Seul l'Oeil a échappé à sa direction et les Granbretons n'ont pas été capables de découvrir où se terrent les responsables de l'organisation. Le parlement a également été transformé en vaste prison et centre de tortures. Bien évidemment, toutes les libertés ont été abolies et les représailles à l'encontre des nombreux résistants sont d'une violence inouïe. Il faut croire que les Granbretons ont pris un plaisir tout particulier à écraser et anéantir la seule république de France.

Mâcon

Cette petite ville de 5 000 habitants est surtout une voie de passage pour les convois en direction de la Loreine ou du Vieux Royaume. Une forteresse a été bâtie pour protéger la frontière avec l'ocean un peu plus loin et Mâcon contient énormément de soldats qui y viennent pour se détendre. De nombreuses maisons de jeu et autres ont d'ailleurs été bâties par des marchands avisés pour leur permettre d'y trouver les plaisirs de la vie civile. Un peu à l'extérieur de la cité, on trouve le caravansérail. Il est placé sous haute surveillance et il est très difficile d'y rentrer sans autorisation. Quelques paysans se rendent parfois à la cité pour y trouver un médecin ou faire réparer leur matériel par Kevin. Celui-ci est tenu en très haute considération par la population et chacun l'aime. Ce n'est que son refus de prendre part à la vie politique qui a empêché sa nomination comme bourgmestre.

Chasone

Il s'agit d'un bourg de tout au plus 1 000 habitants. Surnommée "La Puante", Chasone est la première cité à s'être exclusivement consacrée à un seul type d'activité, à savoir la tannerie. Chacun des habitants vit en fonction de cette industrie. Elle a d'ailleurs donné naissance à plusieurs guildes dans le cuir et la fourrure. Les eaux de la Sône sont noires de crasse sur quelques kilomètres après leur passage à Chasone. La ville elle-même dégage une odeur perceptible avant même d'y mettre les pieds. Plusieurs fois des épidémies dûes à l'insalubrité des lieux ont fait des ravages dans les alentours. Jusqu'à présent cela n'a pas poussé les habitants à revoir leurs conditions de travail et le peu d'hygiène dans lequel il est accompli. Serg Hirst est sans doute l'un des plus gros pourvoyeurs en peaux de la ville.

Quoiqu'il en soit les cuirs et fourrures de Chasone sont réputés pour leur qualité et leur beauté. Les armures de cuir faites à Chasone protègent leurs utilisateurs comme des demi plaques, à savoir 1D8-1. De même, un habit d'apparat en fourrures de Chasone rajoute +1 au CHA. Les artisans de cette cité sont fiers de leurs travaux et ne travaillent que sur commande. Dans tous les cas, leurs prix sont exorbitants, comme l'exige l'industrie du luxe dans le Lyonois. Il est également possible de faire tanner à Chasone, certaines peaux exotiques si l'on accepte d'y mettre le prix.

Durant l'occupation granbretonne, tous les habitants de Chasone ont été promus tanneurs de peau humaine par Grave. C'est là qu'il fait livrer les cadavres des résistants et de ses ennemis pour les faire tanner. Cette monstruosité a rendu la moitié des habitants complètement déments et la Sône charria durant toute cette période d'horribles débris humains putréfiés.

Djon

Il s'agit de la seconde ville du Lyonois avec 20 000 habitants. C'est dans cette ville que se traite tout le commerce du vin produit dans la région. Elle est dirigée par Mic Caroze qui possède les plus riches vignobles des alentours. Le vin produit est d'une rare qualité et concurrence fortement celui des marchands d'Aquitior. Certains

espions à la solde des vignerons de Libourg sont d'ailleurs implantés dans la ville, afin de découvrir les techniques utilisées par les guildes burgondes. Pour l'heure, ils n'ont encore rien obtenu.

La ville de Djon ne possède aucune muraille et est essentiellement tournée vers le commerce. Celui-ci est intense avec la Loreine et Mic Caroze a déjà eu de multiples contacts avec la duchesse Patricia. Tous les bâtiments sont en pierre et la cité affiche presque insolemment sa prospérité. Sa population est d'ailleurs en constante augmentation et les paysans des alentours arrivent tout juste à produire les céréales et bestiaux nécessaires à son développement. Les guildes de Lyon sont jalouses de cette expansion et font tout pour la contrer. Les Egalitaires sont très fortement implantés à Djon et se rendent parfois en Loreine pour y faire leur propagande. Ils rentreront dans la clandestinité avec l'arrivée des Granbretons, tout du moins pour ceux qui auront réussi à échapper aux massacres organisés par Grave.

La population de Djon est essentiellement composée de Burgondes. Leurs moeurs ne sont pas exactement les mêmes que celles des Lyonins du sud. Elles s'en distinguent par leur froideur et un dialecte local que les Burgondes adorent employer en présence d'étrangers. En effet, la Burgondie appartenait autrefois à l'Oléan et a rejoint le Lyonois vu les horreurs perpétrées par ces anciens maîtres.

Avec l'arrivée de Mic Caroze au pouvoir, les habitants se sont ouverts sur l'extérieur et l'élection d'un non-burgonde à la tête de la ville a surpris les Lyonins du sud. Depuis, la ville s'est développée et intégrée parfaitement à la république. Les habitants aiment leur bourgmestre et ne laisseraient jamais quelqu'un porter la main sur lui.

Durant l'occupation granbretonne, Djon est le plus gros noyau de résistance du Lyonois. Grave hésite à raser la ville et exterminer ses habitants. Pour commencer, il sait qu'il se mettrait à dos tous les Burgondes et se retrouverait pris dans une guérilla interminable. Il a déjà bien assez à faire au sud avec les activités de Wilma Sarce sans s'occuper dans le même temps du nord. De plus, il ne veut pas froisser Hugues l'Impétueux qui sévit en Loreine. La destruction de Djon occasionnerait trop de dégât au commerce lorein et Grave ne veut pas se mettre à dos le connétable du duché voisin. Cette relative permissivité a permis à la résistance de trouver en Djon une base de choix. On y abrite des réfugiés en grand nombre et la Loreine n'est pas loin. Mic Caroze finance activement cette résistance et ses accords avec la duchesse Patricia lui permettent de fournir en armes les résistants réfugiés dans les Hautes Terres.

Forteresse du Nord

Cette forteresse est sensée garder la frontière nord. En fait, avec les rapports très détendus avec la Loreine, elle est aujourd'hui quasiment désaffectée et ne contient plus que quelques soldats qui contrôlent mollement les voyageurs et la circulation sur la Sône. Il est donc très simple de franchir secrètement la frontière. On réfléchit actuellement à sa destruction, son emploi ne s'impose plus et son caractère militaire pourrait avoir le don de vexer les Loreins.

Valence

Cette ville est surtout connue de par la bataille qui s'y est tenue entre les Lyonins et les Granbretons. Avant l'arrivée de ceux-ci, il s'agissait essentiellement d'une cité agricole dont l'activité était centrée autour de l'exploitation des arbres fruitiers plantés dans la région. C'est là que se tenait notamment le "Marché des parfums" qui tirait son nom des effluves des fruits présentés. Ceux ci étaient surtout destinés à la Kamarg ou à Lyon. Une petite forteresse gardait le Rhône et les axes commerciaux qui émanaient de Valence.

Après la terrible bataille qui a eu lieu à Valence, la ville a été complètement rasée. Grave a fait détruire toutes les habitations et exterminer les populations environnantes. Du sel a été semé sur les ruines et dans les champs pour empêcher la végétation d'y pousser. Les corps ont été amassés en un sinistre mémorial au milieu des ruines. Pendant des semaines une odeur putride en a émané et le ciel était noir de corbeaux. Une fois l'oeuvre des charognards accomplie, il ne devait rester qu'une pile d'ossements d'une vingtaine de mètres de hauteur. Les Lyonins évitent cette région et ne peuvent y penser sans pleurer sur Valence la Douce.

Juras

Cette zone montagneuse est bordée de collines où vivent de nombreux forestiers. Ils exploitent les bois qui couvrent cette région mais évitent de s'enfoncer plus loin dans les montagnes. Ce bois est surtout destiné à Chasone et Lyon. La production est tout juste suffisante pour l'alimentation des deux villes et n'est en aucun cas exportée. Ces forestiers vivent dans des huttes disséminées et qui n'ont rien d'habitations conçues pour durer. Les forestiers abattent les arbres et en font du charbon de bois ou conservent les plus belles essences pour la charpenterie ou l'ébénisterie. Durant l'hiver très rigoureux, les lieux sont complètement désertés et les forestiers ne reviennent qu'au printemps.

Le massif montagneux quant à lui atteint une altitude de 4 000 mètres en moyenne. Il est principalement constitué de massifs volcaniques encore actifs. De temps à autre, de formidables explosions secouent toute la région. Ces éruptions sont particulièrement craintes. En effet, des nuages de gaz toxiques descendent alors des sommets,sss tuant tout sur leur passage, des torrents de lave incendiant les forêts des collines.

De violents séismes accompagnent parfois ces manifestations volcaniques et les secousses sont alors ressenties jusqu'à Lyon. Rien ne vit dans les sommets glacés dont s'échappent constamment des fumées nocives. Sur les pentes, poussent des plantes parfois très prisées de certains biologistes et quelques scientifiques prennent parfois de grands risques pour en obtenir un ou deux spécimens. En effet, ces parties du Juras sont bien souvent hantées par des créatures mutantes particulièrement féroces.

Burgondie

Cette zone de collines est couverte de vignes et de forêts. Sa capitale est Djon et elle possède un statut un peu particulier dans le Lyonois. Ses terrains sont très fertiles et le vin produit est d'une très grande qualité. Cette richesse naturelle a été l'objet de toutes les convoitises entre le Lyonois et l'Oléan. Finalement, la Burgondie a rejoint la république après avoir été l'objet de diverses occupations par l'Oléan. Encore aujourd'hui, cette région est le point sensible entre les deux contrées.

Les Burgondes se distinguent des Lyonins par leur tempérament très froid et fier. Ils sont beaucoup plus guerriers que leurs concitoyens et ne laissent aucune vexation impunie. De terribles vendettas ont parfois décimé des familles entières. Repliés sur eux-mêmes, ils évitent les contacts avec les étrangers et ne leur font aucune confiance. Ce sont parmi eux que la résistance à l'envahisseur granbreton trouvera ses meilleurs éléments.

La structure familiale est résolument patriarcale et la législation qui dirige le Lyonois n'est pas appliquée dans cette zone qui possède un statut particulier. C'est la coutume qui tient lieu de loi et tous les contrats sont oraux. Les Burgondes vivent en villages dirigés par un chef, seul habilité à prendre les décisions. Il n'est assisté d'aucun conseil, même si l'on trouve parfois à ses côtés un conseiller.



Histoire

A la disparition de Jak IV, la famille ducale du Lyonois rejoignit le parti du bâtard. En effet, le Lyonois a de tout temps possédé un grand pouvoir du fait de sa puissance économique. La famille ducale pensait ainsi asseoir sa prédominance au sein du royaume de France. Pendant sept ans, le Lyonois apporta son concours sans faille aux partisans d'Alex. Toutefois, on pouvait déjà noter des signes de fracture dans cette belle unité. En effet à cette époque, la Burgondie était un fief de l'Oléan qui exploitait sans vergogne les habitants jugés inférieurs de cette contrée. Opprimés, les Burgondes se révoltaient sans cesse et réclamaient leur rattachement au Lyonois. Celui-ci a toujours soutenu cette revendication de part l'intérêt économique qu'il représentait pour le duché. Cette tension perpétuelle entre les deux contrées eut tôt fait de rejaillir sur les populations. Lyonins et Burgondes commencèrent à se rapprocher de plus en plus. L'apparition des premières guerres de religion en 5016 fit éclater cette querelle au grand jour. Le massacre des communautés du Vrai Dieu à Djon en Burgondie choquèrent les Lyonins, partisans de cette église. Ils se soulevèrent, incendiant les huit temples du Sincère Repentir de Lyon après avoir pris soin d'y enfermer ses adeptes. Alex Ier, le bâtard, prit fait et cause pour le Sincère Repentir et prit pour capitale de royaume Oléan, ce qui eut pour effet de tendre un peu plus les relations entre le pouvoir central et le Lyonois. La maison dirigeante avait de plus en plus de mal à tenir en laisse les populations. Les escarmouches avec l'Oléan devinrent perpétuelles et l'irritation du Lyonois allait en grandissant. Devant les menaces de sécession Alex Ier céda et octroya la Burgondie au Lyonois, espérant ainsi calmer les esprits et retenir le duché dans son royaume. Cette mesure aurait normalement dû être suffisante, mais la décision d'Alex Ier de mener une vaste campagne d'extermination contre les partisans du Vrai Dieu allait en gommer tous les effets positifs. Le Lyonois, qu'Alex avait décidé de mater, fut ravagé par des hordes de prêtres purificateurs. Des bûchers s'élevèrent par dizaines, des milliers d'hommes et de femmes furent torturés et mis à mort. Les populations martyrisées de Lyon se soulevèrent contre le Sincère Repentir et par là même contre Alex. Celui-ci demanda à Lyon de se soumettre. La famille dirigeante en place, complètement débordée par les rébellions, suivit le mouvement et rejeta l'ultimatum. Alex Ier, désorienté, rassembla en toute hâte une armée composée de bric et de broc. Toutes ses unités avaient en effet été soit décimées dans la guerre de succession, soit épurées par le Sincère Repentir.

Les deux armées se rencontrèrent devant le Rhône. Les piquiers lyonins attendirent l'attaque, les lances braquées de ses quatre premiers rangs formant une herse infranchissable. Le commandant des armées d'Alex, vieux guerrier expérimenté, avait entre-temps jaugé les adversaires et fait part de ses inquiétudes. Il ne recueillit qu'une tempête de protestations de la part de ses supérieurs.

Après une courte prière, les Lyonins, par impétuosité ou par tactique, se ruèrent, formés en coins contre la muraille de fer ennemie. Ils s'y brisèrent littéralement, perdant au premier choc une grande part de leurs effectifs. C'est alors qu'un homme de Djon, Arnold Winke, se sacrifia et saisissant dans ses bras toutes les lances qu'il pouvait, neutralisa quelques instants une fraction de la défense adverse. Ce qui permit à ses compagnons d'y faire la brèche décisive. Les chevaliers d'Alex, alourdis par leurs inutiles armures et embarrassés par leurs lances trop longues pour le corps à corps furent massacrés. Désunis, affolés, ils cédèrent à la panique et réclamèrent leurs chevaux, mais leurs écuyers avaient fui à bride abattue.

La défaite se mua en désastre. L'intégralité de l'armée de dix mille hommes périt dans ce carnage. Les armures des chevaliers d'Alex furent utilisées pour combler les douves de Djon et pendant des années les paysans burgondes s'en servirent comme ferraille pour réparer leurs instruments agraires. Une fois de plus, l'orgueil insensé d'Alex causait sa perte. Son adversaire luttait pour sa vie et celle des siens, compagnons soudés par une solidarité fraternelle face à l'ennemi implacable qui avait même prévu les cordes destinées à pendre la racaille survivante du Lyonois. L'indépendance du duché était acquise et fut consacrée en 5034 par le traité de Lyon, qui coupa le Vieux Royaume en deux et apporta la main mise du Lyonois sur les voies commerciales en provenance des Alpes. Ce traité vit également la chute et la mort de la maison ducale sous la pression de la rue, excitée par les Egalitaires, ces temps troubles ayant vu leur apparition. Le Lyonois se proclama république et se donna une constitution garantissant les libertés individuelles. Des élections furent organisées et le système toujours en vigueur vit son apparition.

L'invasion granbretonne

Après la capitulation de l'Alsaz et de la Loreine, le Lyonois se retrouva nez à nez avec les armées granbretonnes stationnées à ses frontières. Refusant d'écouter les conseils de Patricia, le Lyonois décida de résister. C'est à l'été 5297 qu'une armée de 40 000 Granbretons équipée de la plus belle infanterie qui put se voir déferla vers Lyon. Le nord du pays fut pris en quelques semaines et l'armée granbetonne se retrouva bientôt sous les murs de Lyon. Le siège commença, il devait durer deux mois. Les Granbretons affamèrent les Lyonins, bombardant sans cesse la ville à l'aide de canons à gaz. Peu à peu, l'héroïque résistance des habitants s'effilocha. L'armée décida d'effectuer une sortie afin de desserrer l'étau refermé sur la ville. Cette tentative désespérée se conclut par un terrible carnage. Les Lyonins furent balayés par l'armée granbretonne et la ville pillée. Néanmoins, une partie de l'armée réussit à s'enfuir sur Valence et à s'y réorganiser. Elle implora l'aide d'Airain pour repousser l'armée de l'envahisseur mais celui-ci pensait toujours que la Granbretanne contribuerait à unifier le pays et refusa d'impliquer ses armées dans cette guerre. Cette attitude et la terrible occupation granbretonne valurent à la Kamarg la haine éternelle du Lyonois.

Les Granbretons rencontrèrent néanmoins à Valence une résistance farouche de la part des Lyonins restants, ainsi que des débris de la compagnie mutante qui leur était alliée. La garnison de Valence fit une sortie vigoureuse mais les Granbretons repoussèrent les résistants, ne leur laissant qu'une seule issue : la rivière.

Le massacre fut effroyable, la plupart des dix mille tués le furent de sang froid tandis qu'ils pataugeaient dans la fange. Les ossements des vaincus formèrent un hideux monument commémoratif sur les lieux mêmes de la bataille. La ville fut rasée et ses habitants passés au fil de l'épée. Les quelques survivants s'enfuirent dans les clans mutants alliés du Lyonois et commencèrent à organiser la résistance à l'envahisseur.

L'occupation

Celle-ci ne devait durer qu'un peu plus d'une année mais cela ne l'empêcha pas d'être l'une des plus terribles en France. Souple au nord du Lyonois, d'une sauvagerie inouïe au sud, les Granbretons tuèrent au cours de cette période le quart de la population du Lyonois en représailles des opérations de résistance menées depuis les Hautes Terres par Wilma Sarce. C'est d'ailleurs elle la personne la plus recherchée par les Granbretons au cours de cette période.

L'économie de la contrée fut laminée, les Granbretons pillant jusqu'aux moindres petites richesses. Néanmoins, la fierté des Lyonins refusa toujours de plier et chacun, au milieu des ruines de ce qui fut l'une des plus belles contrées de France, s'efforça de gêner l'occupant.

La libération

Avec la rébellion de Méliadus contre Huon, les troupes stationnées au Lyonois et restées fidèles à l'Empereur furent complètement désorientées. Un audacieux coup de main de la résistance permit l'assassinat de Grave. Nommé à la va vite, le nouveau responsable des troupes d'occupation s'avéra être un incompétent notoire. Les attaques de la résistance devinrent de plus en plus violentes alors que la population civile se révoltait un peu partout. Décidé de mettre un terme aux actions de Wilma Sarce, les Granbretons décidèrent d'attaquer les Hautes Terres où elle se réfugiait. Ce fut une erreur fatale. La garnison fut massacrée dans un défilé par les troupes des Lyonins alliés aux mutants. Aucun Granbreton ne revint de cette aventure. L'armée de Wilma Sarce déferla alors sur toute la contrée et libéra les villes, une par une. Une fois la libération achevée, le Lyonois ne fut plus qu'un champ de ruines et les guerres avec l'Oléan à propos

de la Burgondie reprirent. Incapable de se remettre sur pied par lui même, le Lyonois vit dans l'apparition du nouveau roi de France la possibilité de retrouver son lustre d'antan. Après avoir obtenu l'assurance que la Burgondie resterait au Lyonois, le pays rejoignit le royaume pour faire valoir les droits du roi.

Néanmoins, le souvenir que gardent les populations de la république est vivace et les Egalitaires très actifs. Il ne faudra donc pas s'étonner si très rapidement des désordres apparaissent. Le roi de France se trouvera alors devant un délicat problème : mater le Lyonois par la force et prendre le risque que les troubles se propagent ou créer en France une monarchie parlementaire.

Voyager dans le Lyonois

Avant l'arrivée des Granbretons, voyager dans le Lyonois est d'une très grande sûreté. Les routes sont tranquilles et les bandits de grand chemin très rares. Dans les villes, la milice assure parfaitement l'ordre et à la différence de bien d'autres contrées, elle est incorruptible et serviable. Si l'on désire rester plus de quelques jours dans le Lyonois, il est obligatoire d'aller déposer une demande auprès des autorités de la cité où l'on réside. Généralement, les demandes sont satisfaites après un interrogatoire sur les motivations du candidat. Le rejet n'intervient que si l'étranger, de par ses antécédents ou l'enquête éventuellement menée sur lui par l'Oeil, représente un danger sérieux pour la société. En ce cas, le candidat est reconduit à la frontière de son choix par la milice. Dans tous les cas, le candidat est soigneusement fiché par l'Oeil.

Bien sûr, les forêts dangereuses sont surtout celles du Juras. Toutefois, les attaques de hordes de loups sur des villages restent exceptionnelles.

La proximité avec les Hautes Terres n'occasionne aucun désagrément. En effet, le Lyonois a passé des pactes d'alliance avec les tribus mutantes vivant sur la frontière et l'entente est parfaite. Néanmoins, les voyages dans cette zone sont des plus délicats, non pas tant du fait des mutants mais de la faune et de la flore parfois très particulières qui y vivent.

Durant l'occupation granbretonne, la sûreté sur les routes et dans les cités n'est plus du tout assurée. Du coup, on a assisté à l'éclosion de bandes de pillards, principalement des paysans jetés sur les routes par les famines ou les exactions de l'occupant. De plus, les Granbretons arrêtent et exécutent sur place tous les voyageurs suspects. Il faut également noter l'apparition d'épidémies décimant parfois des villages entiers. En effet, l'accumulation de cadavres sans sépulture a engendré la prolifération des rats et autres vecteurs de maladie. Un voyageur a toutes les chances de rencontrer au moins un village en quarantaine lors de ses déplacements sous l'occupation. Malgré ces horreurs, les Lyonins ont conservé leur sens de l'hospitalité et feront tout pour aider un individu fuyant les Granbretons.

Aventures dans le Lyonois

Le Lyonois est sans doute la région de France qui se prête le mieux à des campagnes de longue haleine. En effet, c'est elle qui a le plus souffert de l'occupation granbretonne. Les personnages peuvent par exemple entamer leurs aventures avant l'invasion, prendre part aux batailles de Lyon et de Valence, rentrer dans la résistance, libérer le duché, puis faire face aux graves problèmes de réinsertion du Lyonois dans le royaume de France.

- Les Granbretons ont décidé comme par hasard d'effectuer un raid de représailles sur le village où se trouvent les personnages. Ces derniers l'apprennent par un agent de la résistance. Ils devront résister aux Granbretons puis parvenir à faire évacuer tout le village vers les Hautes Terres.

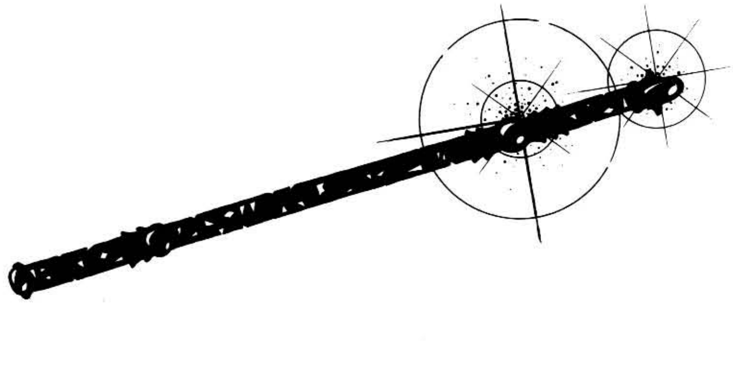
- De mystérieux meurtres sont perpétrés à l'encontre de marchands riches et influents. La résistance s'inquiète pour la vie de Mic Caroze. En fait, il s'agit de l'oeuvre des Granbretons par l'intermédiaire des poupées de Kevin. Les personnages ont en charge de découvrir pour et par qui ces meurtres sont effectués. Ceci fait, ils devront naturellement organiser la libération de Laura et la fuite du père et de sa fille vers les Hautes Terres ou la Loreine.

- A l'occasion d'une réunion de la résistance à Lyon, des Granbretons surgissent et arrêtent tout le monde. Les prisonniers, dont les personnages peuvent être partie, risquent de passer des moments très désagréables entre les mains de Grave. Il faut s'évader et découvrir le traître, en l'occurrence Dider Rudien.

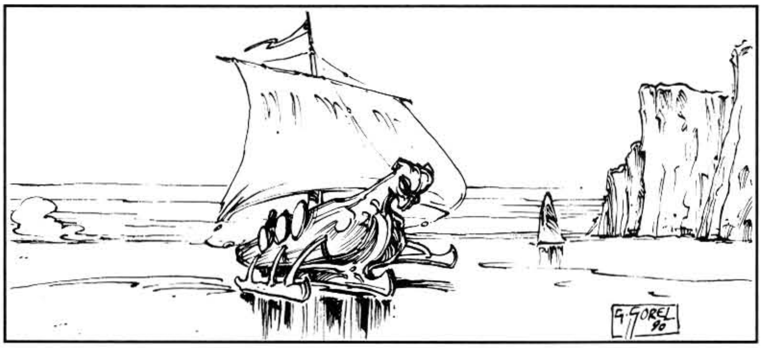
- Alors que la libération semble approcher à grands pas, Wilma Sarce a décidé de frapper la tête de l'occupant : l'assassinat de Grave lors de festivités à Lyon est à l'ordre du jour. Devinez vers qui se tournent les regards de l'assemblée.

- Sylve a découvert des faits compromettants pour les joueurs, au besoin elle inventera d'ailleurs les preuves. Elle demande aux personnages de libérer le Président, prisonnier dans sa cage à l'intérieur du palais de Grave.

- Une colonne d'esclaves se dirige vers Karlay, sous haut contrôle granbreton. La résistance envisage de les libérer avec bien sûr l'aide des personnages.



L'Alsaz



Description Géographique

L'Alsaz n'est plus au Tragique Millénaire qu'une gigantesque mer intérieure s'étendant des frontières de la Sweiss à la Mer du Nord. Les terribles événements qui ont vu la chute de l'âge d'or ont marqué le comblement de la plaine alsazienne par les eaux du Rhin. Baptisée Mer d'Alsaz du fait de sa taille, elle est néanmoins composée d'eau douce. Le lac Léman lui-même est rattaché à cette mer intérieure. La mer d'Alsaz s'étroitise à ses deux extrémités pour alimenter deux grands fleuves, le Rhin et le Rhône. Le lac Léman se jette dans cette mer par l'intermédiaire de chutes spectaculaires d'à peu près 500 mètres de hauteur sur une largeur de plus de 20 kilomètres. Ces chutes ont été baptisées les Tonnerres par les Alsaziens. Au nord, le Rhin s'écoule lentement vers la Mer du Nord, sa largeur à sa naissance atteignant plusieurs dizaines de kilomètres. La Mer d'Alsaz est constamment alimentée en eau par les nombreuses rivières germaines qui s'y jettent. Sa profondeur moyenne n'est néanmoins pas très élevée et n'atteint qu'une trentaine de mètres.

La Mer d'Alsaz est bordée à l'ouest par la Loreine et la Begik et à l'est par la terrible Schwarzwald, une forêt marquant les frontières de la Germanie et hantée par d'épouvantables mutants. Sur cette immensité d'eau, deux villes indépendantes se sont installées. L'une, Strasbug, a été construite sur les ruines gigantesques d'une ancienne métropole ; l'autre, Bazhel est découpée en deux parties, au sommet et à la base des Tonnerres. Plusieurs petites îles parsèment également la Mer d'Alsaz dont l'Ile de la Cathédrale. Ce sont les deux villes de Strasbug et de Bazhel qui forment le duché d'Alsaz.

D'un point de vue climatique, l'Alsaz est abondamment arrosée hormis l'été qui peut être très chaud et sec. Si les tempêtes sont très rares, lorsqu'elles se déclenchent, elles sont d'une violence inouïe et particulièrement dangereuses. Les hivers en Alsaz sont très durs, les températures descendent très facilement aux environs des - 30°C. La mer est alors complètement gelée et recouverte de glace. Une armée bien équipée pourrait de fait accéder à pied à Strasbug. Néanmoins, les Alsaziens se sont parfaitement adaptés à ces difficiles conditions de vie, notamment par l'entremise de leurs terribles Serpents des Glaces, sorte de drakkars conçus pour flotter mais également équipés de patins latéraux et de skis ventraux leur permettant de glisser sur les vastes étendues glacées l'hiver.

Table d'Evénements en Alsaz

Evénements Communs

- Une empoignade entre marins se déroule dans une taverne du port. On parie sur le vainqueur.
- Un navire arrive au port. Les débardeurs s'activent alors que l'on enregistre la cargaison.

Evénements Rares

- Une bagarre éclate dans le quartier des Berserkers à Strasbug. Les environs sont bouclés.
- On a aperçu, la veille au soir, l'étrange engin volant du maître du Haut Königsbug.
- Un navire étranger a été attaqué par la redoutable Hilde Berens. Son butin doit être important.
- Un vaisseau alsazien vient de rentrer d'une escapade lointaine. Les tavernes se remplissent des étranges histoires et faits que l'équipage a vécus.
- Un homme recherche un équipage afin d'accomplir la mission qui lui permettra de devenir Capitaine. Les volontaires doivent se présenter à la capitainerie du port.

Evénements Exceptionnels

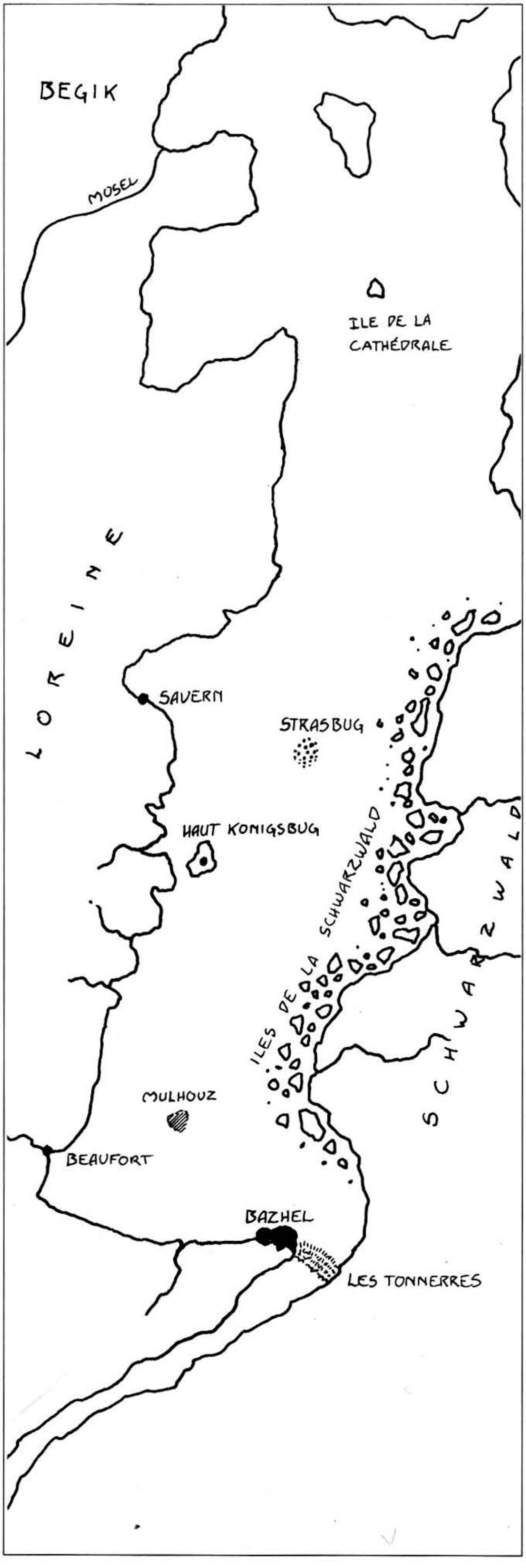
- Une terrible tempête menace. Les navires rentrent au port et chacun se calfeutre chez soi.
- La visite d'un représentant des Chevaliers de l'Art est attendue. On se perd en suppositions diverses sur les raisons de sa venue.
- Une attaque des goules a été lancée de Mulhouz sur les villages alentours. Les mutants ont été repoussés.

Population

Bien évidemment, les conditions de vie très difficiles ne favorisent pas l'implantation des êtres humains. La population alsazienne ne se distingue donc pas véritablement par la quantité. Par contre, elle a le don d'inspirer une sainte terreur à tous ses voisins, ce qui l'a jusqu'à aujourd'hui protégée des attaques ennemies. La quasi totalité des Alsaziens sont des marins expérimentés. La population est composée d'un mélange de Scandins et de Français. Elle vit du commerce mais surtout des brigandages effectués sur les régions bordant tout le duché, du Lyonois à la Mer du Nord. Tous les Alsaziens

Population d'Alsaz

Humains	
Français / Scandins	100 000
Esclaves	20 000
Mutants	
Goules d'eau douce	3 000
Autres	1 000



parlent couramment le Germain, en plus du Français.

Les deux grandes villes de Strasbug et de Bazhel regroupent plus de la moitié de la population, le reste se trouve sur de petites îles et est surtout regroupé en villages de pêcheurs.

L'esclavagisme est libre en Alsaz et parfaitement admis. Néanmoins, le statut d'esclave alsazien n'a rien à voir avec celui communément admis et peut même paraître enviable à certains. Ces esclaves sont généralement des prisonniers faits lors d'attaques ou des imprudents qui se sont aventurés à leurs risques et périls sur la Mer d'Alsaz. De fait, tous les non-Alsaziens sont plus ou moins considérés comme des inférieurs et généralement un étranger se rendant dans le duché sera toujours traité avec un relatif mépris. Néanmoins, les Alsaziens pratiquant le commerce ont perdu cet aspect un peu sectaire.

Les Alsaziens ont un esprit très indépendant et farouche. Ils répugnent aux alliances et ne comptent généralement que sur eux-mêmes. Véritables trompe-la-mort, ils tiennent la bravoure en très haute estime et un Alsazien digne de ce nom ne reculera devant aucune tâche, particulièrement si elle semble insurmontable. C'est cette sauvagerie qui inspire d'ailleurs à leurs voisins un juste effroi. Il faut également savoir que les Alsaziens ont un sens de l'honneur très développé. Il leur est impossible de trahir la parole donnée sous peine de perdre leur nationalité. Une fois, leur confiance ou amitié acquise, ce sont les plus fidèles des compagnons ou alliés. Bien sûr, il est très vivement déconseillé de trahir un Alsazien si l'on veut rester longtemps en vie.

Les naissances mutantes en Alsaz sont très rares. Lorsqu'elles se produisent, les parents sont libres de rejeter l'enfant. Celui-ci peut alors être adopté. De toute façon un enfant qui ne paraît pas viable est immédiatement sacrifié. Un test très simple consiste d'ailleurs à exposer une nuit entière l'enfant dévêtu au froid de l'hiver. Les mutants vivants dans le duché sont surtout composés des goules d'eau douce, vivant dans la cité submergée de Mulhouz, et des quelques horreurs hantant les îles bordant la Schwarzwald.

Organisation Politique

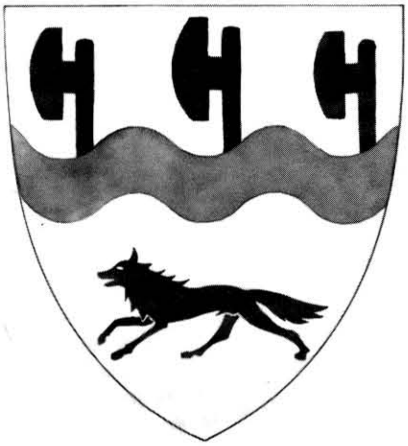
Le duché est composé des deux cités de Strasbug et Bazhel. Toutes deux sont strictement indépendantes mais néanmoins suivent la même organisation politique et sont alliées depuis leur création. C'est pourquoi, elles ont pris l'habitude de se consulter avant de prendre une quelconque décision d'importance. Cette alliance indéfectible fait parfois croire aux étrangers qu'un même dirigeant préside aux deux cités. Cette erreur peut parfois leur occasionner de graves problèmes, notamment juridiques.

En Alsaz on distingue les hommes libres, à savoir les natifs, et les esclaves. Ces derniers regroupent tous les étrangers sans exception, le terme ne comportant aucun caractère insultant comme on pourrait le penser. Les véritables esclaves alsaziens sont tenus de se dévouer au service de leur maître. Celui-ci a la charge de les protéger, de les nourrir et de pourvoir à tous leurs besoins vitaux. Aucun maître n'oserait frapper son esclave. La dignité d'homme libre doit seule inspirer le respect à ce dernier. Si ce n'est pas le cas, le maître se doit de tuer sur l'heure le rebelle. De même, aucun Alsazien ne tolérera que l'on insulte son esclave en sa présence, la condition d'esclave alsazien étant supérieure à celle d'étranger. En dehors de leurs tâches obligatoires, les esclaves sont libres de circuler, la marque de leur condition étant la présence d'un collier de fer autour du cou. Le port d'armes leur est strictement interdit, la punition encourue étant comme toujours la mort. C'est d'ailleurs pour cette raison que les Alsaziens se chargent eux-mêmes de la défense de leurs esclaves, y compris en cas d'invasion. Certains maîtres peuvent accorder à leur esclave favori le statut d'homme libre. Il leur suffit de retirer le collier du cou de l'individu et celui-ci n'a plus qu'à choisir entre le statut d'étranger et quitter l'Alsaz, ou adopter la nationalité d'Alsazien. En ce cas, lui et son maître doivent se présenter devant le Conseil qui lui accorde les droits auxquels il peut prétendre.

Les hommes libres ont le droit de porter des armes mais uniquement en cas d'attaque de la cité ou lorsqu'ils sont en mer. Les hommes libres sont dirigés par le Conseil des Capitaines. Un Alsazien devient Capitaine lorsqu'il possède un drakkar ou mène à terme une mission

particulièrement risquée. Pour ce faire, il lui suffit d'exposer son projet devant le Conseil et de trouver des hommes prêts à le suivre. Ces projets vont de la découverte de nouvelles terres à l'attaque particulièrement audacieuse d'une cité. Si le projet n'est pas tenu, le prétendant verra ses hommes le quitter, de plus il lui sera dès lors impossible d'accéder à vie au statut de Capitaine.

Le Conseil de chaque cité compte à l'heure actuelle une centaine de Capitaines. Ces derniers élisent tous les trois ans un Grand Capitaine qui tient le rôle d'arbitre dans les débats ou conflits entre individus. En cas d'invasion, tous les pouvoirs sont remis entre les mains de ce Grand Capitaine qui a alors la charge de conduire les armées. Aucune milice n'existe en Alsaz, chacun est responsable des actes de son voisin et le sens de l'honneur très développé des Alsaziens les empêche de se livrer à des actes par trop répréhensibles. Les bagarres sont courantes mais sont davantage considérées comme des jeux destinés à mettre en valeur la force des adversaires. En cas d'infraction grave, la peine encourue est la perte de la nationalité, ce qui équivaut psychologiquement à une véritable mort pour un Alsazien. Plutôt que de subir cette peine dégradante, beaucoup préfèrent se suicider.



Sectes Présentes

L'Alsaz est la région native de la secte des Berserkers. Elle est considérée comme une véritable caste à part entière par les habitants. Les Berserkers sont hautement estimés et chacun s'efforce au mieux de les satisfaire. Pour les Alsaziens, ils sont les dépositaires d'un antique secret qui leur confère au combat une sauvagerie et une violence surhumaines. Les Berserkers sont au service des Conseils des deux cités, ils sont logés et nourris gratuitement. Leur seul devoir est de mourir le plus glorieusement possible au combat. On les reconnaît facilement à leur humeur taciturne, à la présence d'un loup à leur côté et à leurs yeux brillants cachant mal une relative démence. Les Berserkers évitent généralement le contact des autres hommes. L'idée d'en provoquer un ne viendrait à personne. De plus, au vu du respect qu'inspirent les Berserkers, les Alsaziens ne tolèrent aucun écart de conduite à l'égard de ceux qu'ils considèrent comme les guerriers ultimes.

Les églises du Sincère Repentir et du Vrai Dieu sont très mal implantées en Alsaz, particulièrement la première. Elle bénéficie d'une réputation détestable et les idées qu'elle prône ne vont pas véritablement de paire avec la mentalité alsazienne. Les quelques missionnaires qui ont pu entrer en Alsaz se sont vus immédiatement réduits en esclavage ou échangés contre une bonne rançon. Le Vrai Dieu est mieux installé, notamment parmi les esclaves. Les Alsaziens considèrent l'église comme un ramassis de femmelettes mais la tolèrent parmi eux.

L'Ile de la Cathédrale abrite de son côté la secte des Chevaliers de l'Art. Cette confrérie est composée exclusivement de guerriers hors pair dont l'unique tâche est de récupérer et sauver les chefs d'oeuvre artistiques antérieurs au Tragique Millénaire. Ils vivent complètement isolés du monde et les Alsaziens ne connaissent leur existence que par les contacts qu'ils entretiennent avec leur ambassadeur. Tous les hommes qui ont essayé de débarquer sur l'île sans autorisation ont mystérieusement disparu. De fait, elle est entourée d'un halo de crainte non avouée et nul ne s'en approche.

Les Alsaziens sont totalement indépendants de toutes les guildes commerciales existantes et sont en guerre avec elles. Ils les pillent sans vergogne, ne regardant pas à la nationalité ou à la provenance. Le seul commerce pratiqué de façon honnête s'effectue en direction de la Loreine, suite aux accords passés avec cette dernière. Tous les navires de commerce s'aventurant sur la Mer d'Alsaz le font à leurs risques et périls. Lorsqu'ils sont découverts, ils sont pillés et le butin écoulé en Loreine contre le bois nécessaire à l'entretien ou la construction des drakkars. Cette méthode commerciale peu orthodoxe a le don de faire enrager les grandes guildes françaises qui feraient tout pour se débarrasser des Alsaziens.

Sciences et Savoirs

Les Alsaziens sont très pragmatiques. Tout ce qui n'est pas utile sur l'instant ne présente à leurs yeux aucune forme d'intérêt. Ainsi tous les artisanats fleurissent en Alsaz et chaque maître possède une école où il enseigne à ses élèves son art, que ce soit dans la maroquinerie ou la ferronnerie. Les traditions de fabrication se transmettent oralement et dans le plus grand secret. Ces guildes artisanales sont bien sûr complètement indépendantes des confréries de France. Les Alsaziens se méfient des choses écrites et évitent de retranscrire sur le papier leur savoir. De même, un étranger n'aura jamais accès à leurs secrets, à moins de se faire naturaliser et encore faudra-t-il qu'il se fasse accepter dans une école.

En ce qui concerne les sciences pures comme la chimie, la mécanique etc..., les Alsaziens ne s'y intéressent absolument pas. En effet, ces sciences nécessitent bien souvent l'emploi de livres et sont par la même déconsidérées. De plus, l'étendue des pouvoirs qu'elles peuvent conférer les font craindre. Toute forme de technologie est donc tabou en Alsaz. Les étrangers ayant l'habitude de se rendre dans ce duché savent fort bien qu'il est vivement déconseillé d'y amener avec soi des armes sophistiquées comme un lance feu. Il y a alors toutes les chances que l'on refuse de vous parler, pire que l'on en veuille à votre vie ou liberté.

En ce qui concerne les livres, leur possession si elle n'est pas interdite, reste très mal vue. Il n'existe bien évidemment aucune université en Alsaz, hormis les écoles d'artisanat.

L'Armée

L'armée est uniquement constituée d'hommes libres et compte à peu près 10 000 hommes. Ils sont également employés à bord des drakkars comme marins. Cette armée n'est pas permanente et en temps de paix, chacun se livre à ses occupations habituelles.

En fait, la spécificité de l'armée alsazienne réside dans une unité spéciale baptisée l'Anneau de Fer et stationnée à Bazhel. Cette compagnie de mercenaires est composée de 2 000 hommes. Seuls les Alsaziens de souche peuvent y entrer, dès lors qu'ils possèdent les capacités physiques suffisantes pour résister à l'entraînement spartiate auquel ils sont soumis. En terme de jeu, il est nécessaire de posséder un minimum de 13 en FOR, CON et DEX. L'entraînement s'effectue dans une forteresse de Bazhel. Le candidat n'a pas le droit de sortir de l'enceinte et il ne verra pendant deux ans que ses compagnons. La boisson et les femmes sont strictement interdites. Si l'on découvre l'une ou l'autre dans l'enceinte, dix candidats, dont le coupable s'il est découvert, sont immédiatement exclus et frappés d'opprobre. Pendant deux ans, les élèves se lèvent tous les jours aux aurores pour se coucher tard dans la nuit. L'entraînement est perpétuel, dans la plus totale absence d'humanité. Chaque année, le candidat doit réussir un jet sous POUx3 pour continuer. En cas d'échec, l'individu est rejeté de la citadelle. Au bout de ces deux ans infernaux, l'individu reçoit un tatouage représentant une tête de sanglier et un anneau de fer. Sa FOR, sa CON et sa DEX augmentent de 1D3, de plus rajoutez +2D10 % à son attaque et à sa parade dans chaque arme entraînée. Tous les 5 ans, il reçoit un anneau de fer supplémentaire, symbole de son appartenance à la compagnie. A chaque ennemi abat-

tu, la tradition veut que le guerrier fasse un petit noeud dans sa barbe. Le grand maître de l'Anneau de Fer possède à l'heure actuelle exactement 107 noeuds dans sa barbe. En temps de guerre, tous les membres de l'Anneau de Fer sont dans l'obligation de rentrer immédiatement à Bazhel où qu'ils soient en France, sous peine de perdre leur appartenance à l'ordre. En temps de paix, les hommes ont le droit de se déplacer comme ils l'entendent et de se rendre où ils le désirent. Il arrive également qu'une partie de l'ordre soit louée à un autre duché. C'est le cas des mercenaires alsaziens stationnés en Loreine.

La sécurité de Strasbug et Bazhel est assurée par une compagnie de 100 Berserkers, nombre largement suffisant vu les formidables capacités de ces hommes. De plus chaque cité possède une centaine de drakkars dont le Grand Drakkar. Celui-ci est la propriété exclusive du Grand Capitaine de chaque cité. Sa taille est de deux fois supérieure à la normale et son équipage comprend une unité de berserkers. La répartition des drakkars à Bazhel est de 80 navires dont le Grand Drakkar dans la ville basse et de 20 dans la ville haute.

Les techniques de combat des Alsaziens sont simples mais redoutables. En mer, les navires entourent leur victime, arrosent ses voiles de flèches enflammées puis l'équipage passe à l'abordage, massacrant tous ceux qui osent leur résister. Seules les personnes présentant un intérêt économique, en vue d'une rançon par exemple, sont laissées en vie et jetées à fond de cale.

Sur terre, les Alsaziens adoptent la formation dite du sanglier. Au devant d'un carré d'une centaine d'hommes, les meilleurs combattants sont disposés en triangle. Le guerrier le plus farouche est toujours situé à la pointe du triangle. Cette position est particulièrement recherchée car elle témoigne d'une grande valeur. La formation fonce alors sur les adversaires défonçant dans une frénésie guerrière les lignes ennemies à l'aide des boucliers disposés de face. Une fois au contact, les Alsaziens jettent leur bouclier et combattent au corps à corps. Toutes les armes disponibles sont alors utilisées ; on a même vu des Alsaziens se jeter à la gorge de leur adversaire pour les mordre sauvagement.

Cette sauvagerie inouïe confère à l'armée alsazienne une redoutable efficacité, même si son équipement n'est pas de la meilleure qualité. Elle est d'ailleurs tenue en haute estime et plusieurs duchés ont appris à leurs dépens à la respecter.

Homme Libre

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	16	14	10	13	13	11

Points de Vie : 18
Armure : 1D6, cotte de mailles

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache 2 M.	55 %	3D8+1D6	55 %
Arc	40 %	1D6+1+1D4	-

Compétences : Voir 40 %, Nager 50 %, Grimper 40 %, Equilibre 50 %, Faire des Noeuds 50 %.

Mercenaire de l'Anneau de Fer

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	16	16	11	15	16	13

Points de Vie : 20
Armure : 1D6, cotte de mailles

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache 2 M.	80 %	3D6+1D6	70 %
Arc	60 %	1D6+1+1D4	-

Compétences : Voir 55 %, Nager 70 %, Grimper 50 %, Equilibre 60 %, Faire des Noeuds 60 %, Navigation 50 %.

Berserker

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
18	17	17	10	15	17	14

Points de Vie : 22
Armure : aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache 2 M.	85 %	3D6+1D6	80 %

Compétences : Voir 70 %, Pister 50 %, Nager 70 %, Berserker 80 %.
Un berserker est toujours accompagné par son loup.

Loup

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
16	17	13	4	10	18

Points de Vie : 14
Armure : 1 point de fourrure

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	45 %	1D8+1D4	-

Compétences : Embuscade 30 %, Eviter 50 %, Pister 90 %.
Notes : un loup de berserker a droit à 3 jets en Eviter à chaque round. A chaque fois qu'un loup endure une blessure, il perd un jet en Eviter.

Personnalités

❑ **Manfred Brüms**
Grand Capitaine de Strasbug

Manfred Brüms

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	15	16	14	14	15	16

Points de Vie : 19
Armure : 1D6, cotte de mailles

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hache 2M.	95 %	3D6+1D6	85 %

Compétences : Persuader 77 %, Eloquence 65 %, Navigation 100 %, Cartographie 77 %, Nager 95 %.
Valeurs : honneur, brave, choix, réputation, statut social.

Manfred Brüms est le dernier descendant d'une importante famille de navigateurs et d'explorateurs. Après plusieurs années de pérégrinations, il s'est définitivement installé à Strasbug où il a été tout naturellement nommé Grand Capitaine, voici maintenant 10 ans. Au cours de ses voyages, il a rencontré de nombreuses civilisations différentes et son caractère s'est considérément assoupli à leur contact. Manfred porte ses quarante ans gaillardement et conserve un physique plus qu'avenant. Célèbre pour ses rires sonores et éclatants, il aime la bonne chère et s'amuser. Sous cet aspect bon vivant, c'est également un fin politique écouté par le Conseil des Capitaines et la ville de Strasbug n'a jamais eu à se plaindre de ses décisions. Comme tous les Alsaziens, il apprécie les femmes qui ont une forte personnalité et est en secret follement amoureux de la duchesse Patricia de Loreine. Manfred n'a peur de rien et surtout pas des Granbretons qu'il méprise. Seule l'intervention de Patricia l'a empêché de poursuivre une guerre à outrance contre eux. Il est d'ailleurs persuadé qu'il l'aurait emporté. Amateur de belles choses, il tolère l'implantation des Chevaliers de l'Art en Alsaz et demande souvent conseil à Nil Becket, le maître de l'ordre lorsqu'il désire envoyer un présent à Patricia. Manfred est très chatouilleux sur la question de son honneur et n'hésite pas à prendre les armes en personne s'il est attaqué sur cette question. Cette susceptibilité donne parfois des cheveux blancs à de nombreux membres du Conseil dont quelques efforts diplomatiques ont été réduits à néant par certaines incartades de Manfred.

❑ **Rolf Jung**
Grand Capitaine de Bazhel

Rolf Jung

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	15	18	11	14	14	14

Points de Vie : 21
Armure : 1D6, cotte de mailles

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache 2M.	80 %	3D6+1D6	75%

Compétences : Navigation 80 %, Persuader 55 %, Eloquence 40 %, Nager 77 %.
Valeurs : caractériel, honneur, amitié, généreux, brave.

Rolf est l'Alsazien dans toute sa splendeur. Grand, taillé dans un roc, une barbe rousse flamboyante et le regard glacial, tout dans son apparence suscite le respect mais aussi la crainte. Ses colères sont terribles et nul n'a intérêt à se trouver dans les parages lorsqu'elles éclatent. Il a horreur qu'on lui manque de respect ; quant aux étrangers, il les tient dans le plus insigne mépris. Ces derniers évitent d'ailleurs d'effectuer des transactions directement avec lui, préférant s'adresser à ses proches ou conseillers.

En effet, Rolf a une fâcheuse tendance à tout juger à l'emporte pièce. Il tient Manfred en haute estime du fait de son ascendance et il lui a offert son indéfectible amitié.

Malgré son caractère un peu rude, Rolf n'est pas un mauvais bougre. Une fois seul, il lui arrive de revenir sur certains à-priori, notamment après une conversation avec Sygma, l'ordinateur de Bazhel. Rolf entretient des relations passionnelles avec la machine. Il tempête contre elle mais lui confie également tous ses problèmes. La patience toute mécanique, la voix sensuelle de Sygma et ses excellents conseils ont le don de calmer le Grand Capitaine de Bazhel. L'entourage de Rolf et le Conseil qui connaissent cet aspect de sa personnalité laissent donc passer les orages, attendant patiemment que la position de Rolf évolue. Le Grand Capitaine de Bazhel hait les Granbretons et n'attend qu'une seule chose : décorer son intérieur d'armures de Requins.

❑ Kurt Wesen

Grand Maître de l'Anneau de Fer

Kurt Wesen

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	16	15	15	14	16	13

Points de Vie : 19
Armure : 1D6, cotte de mailles

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache 2M.	130 %	3D6+1D6	100 %
Epée longue	100 %	1D10+1+1D6	95 %
Javelot (lancé)	95 %	1D6+1D4	-
Marteau 2 M%.	90 %	1D10+2+1D6	80 %

Compétences : Navigation 70 %, Nager 80 %, Voir 70 %, Embuscade 60 %, Déplacement Silencieux 50 %, Eviter 40 %.
Valeurs : bravoure, statut social, pédagogue, revanchard, succès.

Kurt Wesen est le fils d'un marin alsazien ayant fait preuve de lâcheté au combat. De ce fait, le discrédit occasionné avait rejailli sur toute sa famille. Par réaction, Kurt est rentré dans l'Anneau de Fer, bien décidé à s'y affirmer comme un grand guerrier. Aujourd'hui, la tache portée sur le nom de sa famille est complètement lavée. Kurt est sans doute le meilleur guerrier d'Alsaz et a pris la tête de l'Anneau de Fer. Ses exploits sont d'ailleurs connus dans toute la région et nul n'oserait l'affronter de face.

Dans l'ordre de l'Anneau, il fait régner une discipline de fer avec laquelle on ne badine pas. Kurt maîtrise la pratique de plusieurs armes et aime à la faire partager. Ses élèves l'apprécient, même si sa dureté est légendaire. Kurt est resté célibataire et les considère un peu tous comme ses enfants. Il éprouve une réelle peine lorsque l'un d'entre eux disparaît ou échoue dans une épreuve. Le massacre opéré dans les rangs de l'Anneau de Fer par les Granbretons n'a pas été oublié et Kurt attend calmement l'heure de sa vengeance. Il conserve précieusement chez lui les anneaux de ceux qui sont tombés face au Ténébreux Empire et a juré de faire payer de dix têtes granbretonnes chacun de ses élèves tués. Kurt considère que chacun doit sa vie à l'Alsaz et que l'on a pas à badiner avec l'indépendance de sa contrée. Son enseignement à cet égard est très clair et il participera à tous les actes de résistance contre l'oppresseur.

❑ Hilde Berens

Hilde est la plus redoutée des pirates alsaziens. Elle sillonne la mer à bord de son drakkar dont l'équipage est exclusivement composé de femmes guerrières, recrutées pour la plupart dans les bas fonds, et qu'elle forme elle-même aux arts de la bataille. Il s'agit d'une blonde élancée et musclée. Elle a perdu un oeil lors d'un abordage et porte depuis un bandeau d'or qui dissimule son orbite vide. Impitoyable, elle donne la chasse à tous les navires qui ne battent pas pavillon alsazien ou lorein. Son goût du danger l'a bien souvent poussée à se confronter à des vaisseaux bien plus lourdement armés que le sien. Jusqu'à aujourd'hui, elle est toujours parvenue à s'en sortir. D'une volonté de fer, elle veut prouver qu'une femme peut tout à fait accomplir les mêmes activités qu'un homme. Ces derniers ont d'ailleurs appris à la respecter.

Elle a établi sa base secrète dans une île solitaire près de la Schwarzwald. De temps à autre, elle effectue quelques transactions commerciales à Savern et le port retentit alors de ses derniers exploits. Elle loue parfois ses services de pirate à quelques marchands bien nantis et désirant porter des coups à un concurrent. Indépendante, elle s'est toujours refusée à siéger au Conseil de Strasbug et ne veut rendre de comptes à personne. Elle méprise les Granbretons et tout au long de l'occupation, son navire insaisissable coulera les vaisseaux du Ténébreux Empire.

Hilde Berens

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	14	13	14	16	18	14

Points de Vie : 15
Armure : 1D6-1, cuir

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	80 %	1D10+1+1D6	78 %
Hache de bataille	70 %	1D8+2+1D6	66 %

Compétences : Navigation 100 %, Cartographie 80 %, Crédit 70 %, Persuader 70 %, Eloquence 60 %, Nager 95 %, Culbuter 75 %, Eviter 70 %, Voir 80 %, Equilibre 67 %, Faire des Noeuds 95 %, Camouflage 78 %, Se Cacher 67 %, Déplacement Silencieux 77 %.
Valeurs : indépendant, choix, bravoure, goût du danger, obstiné.

❑ Nil Becket

Nil Becket

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	14	13	18	19	16	17

Points de Vie : 15
Armure : 1D10+2, plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	95 %	1D10+1+1D6	90 %
Ecu	60 %	1D6+1D6	95 %

Compétences : Connaissance de l'Art 100 %, Jouer Luth 100 %, Chanter 100 %, Ecrire Poésie 90 %, Peinture 89 %, Evaluer 80 %, Eloquence 70 %, Persuader 96 %, Connaissance de la Psychologie 95 %
Valeurs : beauté, indépendant, sens moral, obstiné, généreux

Nil Becket provient de Begik. Il a quitté sa contrée d'origine alors qu'il n'était que simple écuyer, suite aux mauvais traitements que lui faisait endurer son maître. Il a alors erré de place en place jusqu'à embarquer sur un navire en direction de Germanie et bien décidé à quitter la France. Une tempête s'est alors levée sur la Mer d'Alsaz et, seul survivant du naufrage, il a échoué sur les côtes de l'Ile de la Cathédrale. Après avoir exploré les lieux, il a découvert les merveilles artistiques qui y étaient entreposées. Après plusieurs mois passés seul, il avait découvert sa vocation : fonder l'ordre des Chevaliers de l'Art. C'est Manfred Brüms qui le retrouva au hasard de ses voyages. Nul ne sait ce que les deux hommes se sont dits lors de leur rencontre ; quoiqu'il en soit Becket obtint la propriété exclusive de l'île et fonda son ordre.

Aujourd'hui Nil Becket est âgé d'une quarantaine d'années et est le maître vénéré des Chevaliers de l'Art. Il ne quitte quasiment jamais l'île, si ce n'est pour rendre visite à son vieil ami Manfred Brüms, dont il est d'ailleurs en secret l'un des plus importants conseillers.



Ceux qui ont eu l'insigne honneur de le rencontrer, rapportent qu'il s'agit d'un homme d'une grande séduction à la voix envoûtante. Nil Becket, sous des dehors très doux, reste également un grand guerrier comme tout ceux de son ordre. Il est passionné par l'art et tout particulièrement la musique. A l'instar de Noblegent, il a découvert comment influencer les émotions humaines au travers du chant et du rythme des mots. Il ne se sert quasiment jamais de cette faculté, préférant convaincre plutôt qu'avoir recours à ces techniques de manipulation. Secrètement, il a été contacté par les membres des Amis du Bâton Runique et constitue leur agent en Alsaz.

❑ **Irm**
Mutante, diseuse de bonne aventure

Irm

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	13	12	17	20	15	16

Points de Vie : 13
Armure : armure
Mutations : Voir le futur

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	55%	1D4+2	45%

Compétences : Evaluer 77%, Premiers Soins 67%, Connaissance de la Médecine 66%, Voir 77%, Ecouter 89%, Connaissance du Monde Ancien 70%, Nager 66%.
Valeurs : choix, indépendant, honneur, revanchard, beauté.

Cette mutante diseuse d'avenir vit à Strasbug sous la protection de Manfred Brüms. Ses pouvoirs se sont manifestés très tôt et à 10 ans elle a prédit la mort de ses parents. Accusée d'homicide, elle devait être exécutée mais fut sauvée de justesse par Manfred qui avait appris à connaître cette race de mutants en Espanya. Depuis, elle vit dans les appartements de Manfred et le conseille lorsque celui-ci le désire. Elle pratique également son art avec quelques nobles de la cour, notamment Nil Becket lorsqu'il se rend à Strasbug. Admiratrice comme lui des arts, elle apprécie l'homme. Agée de tout juste 25 ans, elle possède un physique avantageux. D'aucun pense que ce charmant minois encadré de longs cheveux blonds aurait envoûté Manfred au point qu'elle soit devenue son amante. Tous deux s'amusent de cette situation et laissent volontairement planer l'ambiguïté. Pour tout autre que Manfred et Nil, les consultations sont payantes et généralement très chères. Irm évite de galvauder son art et les Alsaziens la craignent à juste titre.

En effet, lorsqu'elle s'estime insultée, elle peut très bien altérer légèrement ses prédictions pour précipiter son client à sa perte. Elle utilise un jeu de tarot comme support de ses visions et craint par dessus tout de le perdre ou l'égarer, même si son pouvoir ne dépend pas de celui-ci. Pour davantage de renseignements sur les mutants diseurs de bonne aventure, reportez-vous à "l'Ile Brisée".

❑ **Wolof**
Maître des Hommes Loups

Wolof

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	15	13	14	18	16	15

Points de Vie : 16
Armure : 1D6-1, cuir

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hache 2 M.	75 %	3D6+1D6	70 %

Compétences : Ecouter 80 %, Voir 90 %, Déplacement Silencieux 75 %, Se Cacher 83 %, Eviter 80 %, Grimper 57 %, Sauter 78 %, Equilibre 60 %, Eloquence 50 %, Persuader 77 %, Nager 75 %.
Valeur : bravoure, obstiné, indépendant, revanchard, obéissant

Wolof est âgé aujourd'hui de 50 ans. Ses cheveux forment une crinière blanche entourant un visage anguleux et buriné où brillent deux yeux bleus. Il est respecté, voir craint par les Alsaziens. Il vit à Strasbug où est installée l'école destinée à former les Berserkers. S'il n'en

est pas un lui-même, son contact permanent avec les loups lui a forgé un caractère particulier. En effet, il éprouve un profond attachement pour ces animaux et ne tolère pas qu'on les maltraite en sa présence. De plus, il semble communiquer par une sorte d'empathie avec les loups, même sauvages, qui le respectent et lui obéissent. Ses élèves le craignent du fait de cette étrange faculté.

Il vit toujours entouré de cinq loups pour lesquels il est le chef de meute. Taciturne, il parle rarement et jamais pour ne rien dire. Sa voix rauque fait toujours frissonner ses interlocuteurs. A son propos, on ne peut qu'évoquer les vieilles légendes sur les loups garous. Hormis cet aspect peu engageant, c'est un homme fiable qui respecte et obéit toujours sans restriction aux consignes de Manfred. Doté d'une mémoire exceptionnelle, elle lui permet de ne jamais oublier un lieu ou une personne, même s'il ne les a vus qu'une seule fois. Lorsque l'on a acquis son inimitié, on peut être certain qu'elle vous poursuivra à vie et où que vous soyez. D'ailleurs certains de ses élèves lui ramènent parfois la tête d'un des inconscients qui ont eu le malheur de lui déplaire ; comme le veut la sagesse populaire, les petits cadeaux entretiennent l'amitié.

❑ Zondar

Maître des Araignées

Zondar

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	12	10	18	16	13	3

Points de Vie : 12
Armure : aucune
Mutations : Diminution de la caractéristique CHA. Sensibilité à la lumière., Vision nocturne., Empathie avec Araignées.
Compétences : Connaissance de la Biologie 150 %.
Valeurs : indépendant, choix, caractériel, beauté, asocial.

Zondar est un mutant natif d'Alsaz. Sa laideur était telle qu'il semblait promis à une mort certaine. Sa mère préféra donc s'enfuir et se réfugier dans un vieux château situé sur une colline et appelé Haut Königsbug. C'est là qu'elle l'a élevé à l'écart des hommes. A la disparition de sa mère, Zondar est resté seul en ces lieux. Très tôt, il a manifesté un vif intérêt pour les araignées. Il s'est identifié à elles ; comme lui leur laideur cache un tempérament artistique exceptionnel qui éclate dans le fin tissage de leur toile. Passionné par leur étude, il s'est lancé dans la création de nouvelles espèces dont la taille est parfois extraordinaire. Il utilise leurs cocons évidés comme ballons pour un dirigeable qu'il s'est construit afin de se déplacer dans toute la région. On peut parfois apercevoir de nuit cet étrange moyen de locomotion dans le ciel alsazien.

Aigri par les humains, il les évite et n'entre jamais en contact avec eux. Il demeure en général dans sa forteresse à étudier ses charmantes amies. Il a d'ailleurs obtenu chez elles plusieurs mutations intéressantes. Certaines produisent des fils colorés qui lui permettent de tisser ses vêtements, d'autres sont spécialisées dans la chasse et la garde. Actuellement, Manfred envisage sérieusement de rentrer en contact avec lui. Son projet est de demander à Zondar de créer un type d'araignées capables de tisser un fil solide et ininflammable afin de l'utiliser dans la fabrication des voiles alsaziennes.

Physiquement, Zondar est hideux et à côté de lui Quasimodo pourrait prétendre décrocher un prix de beauté. Petit et trapu, son corps obèse et bossu est recouvert de poils rudes. Son visage est déformé par les verrues qui l'envahissent. Ses yeux chassieux et disproportionnés sont enfoncés dans des orbites gigantesques. Deux trous lui servent de nez et sa bouche édentée marque son faciès d'un rictus perpétuel. Il supporte très mal la lumière et ne sort jamais en plein jour. Par contre, la nuit est son élément et il ne souffre d'aucun malus dû à l'obscurité. Malgré tout, Zondar n'est ni dément, ni un mauvais bougre. Il adore ses araignées et les soigne avec amour. Leur beauté le fascine et sa demeure est remplie de leurs toiles aux formes étranges et bien souvent fascinantes.

❑ Gunther le Sauvage

Gunther

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
22	22	22	10	14	14	9

Points de Vie : 32
Armure : 1D6-1, cuir

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache 2 M.	100 %	3D6+2D6	100 %
Hache de Bataille	90 %	1D8+2+2D6	80 %
Lancer Hache	75 %	1D8+2+2D4	-
Morsure	65 %	1D4+2D6	-

Compétences : Equilibre 60 %, Ecouter 75 %, Sentir 80 %, Chercher 70 %, Voir 75 %, Pister 95 %, Grimper 66 %, Eviter 50 %, Sauter 56 %, Nager 80 %, Culbuter 67 %, Poser un Piège 78 %, Berserk 90 %.
Valeurs : obéissant, sens du respect, caractériel, bravoure, obstiné.

Gunther n'est qu'une montagne de muscles recouverte de poils roux. Son exceptionnelle stature le destinait naturellement à devenir membre de la secte des Berserkers. Il fut le meilleur élève de Wolof et celui-ci le cite encore en exemple auprès de tous. Gunther ne connaît pas le rasoir et ses abondants cheveux roux sont liés en nattes spectaculaires. Il ne quitte jamais son loup comme n'importe quel Berserker qui se respecte. D'une intelligence animale, il n'a aucun domicile fixe et erre dans le Juras ou les Vosges où il piste ses proies exclusivement à l'odorat. Il ne se nourrit que de viande crue. Lors de certains affrontements, on l'a même vu sauter sur ses adversaires pour les égorger d'un coup de dents. Garde personnel de Manfred, il se tient toujours à ses côtés dans les grandes occasions.

Brutal à l'extrême, il cherche bien souvent des noises aux personnes qu'il côtoie. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'on ne le retient jamais à la cour où il n'est redevable que devant Manfred. Il obéit d'ailleurs à ce dernier au doigt et à l'oeil.

❑ Ajer

Connétable du Requin

Ajer

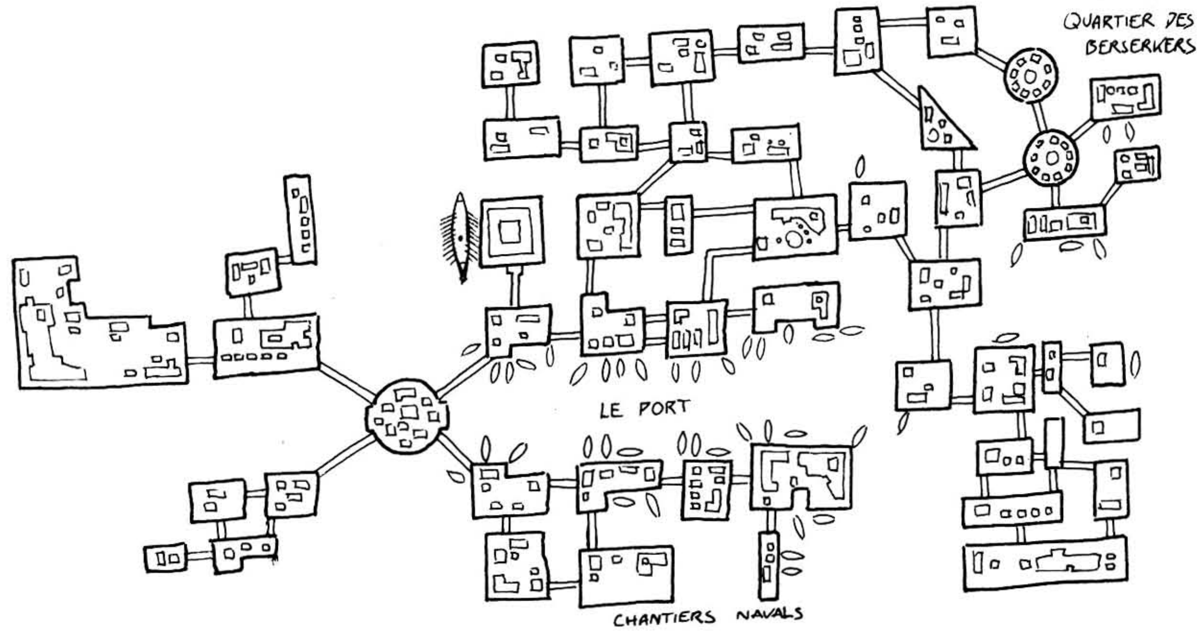
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	SAN
15	14	15	12	14	15	13	0

Points de Vie : 17
Armure : 1D10+2, plaques
Maladie mentale : sans sentiment

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	95 %	1D10+1+1D6	90 %
Hache de bataille	86 %	1D8+1+1D6	80 %
Lance feu	85 %	5D6	-

Compétences : Navigation 90 %, Nager 98 %, Ecouter 67 %, Chercher 63 %, Faire un Noeud 50 %, Premiers Soins 50 %.
Valeurs : sans sentiment, obstiné, statut social, revanchard, ambitieux.

Ajer était un petit noble qui s'est distingué au cours de la bataille d'Alsaz. Huon pour le remercier lui donna la direction de la contrée, tâche qu'il accomplit sans grande compétence. Néanmoins, Ajer est ambitieux à l'extrême et il ferait n'importe quoi pour gagner une parcelle de pouvoir en plus. Il hait Hilde Berens qui plonge dans l'insécurité les sorties de ses navires sur la Mer d'Alsaz et il serait prêt à tout pour être débarrassé d'elle. Très froid et distant en société, il est aussi cruel et vicieux que son animal totem. Rejeté de l'ordre des Serpents de Mer, il a décidé de faire de ses Requins une unité d'élite. Il sait qu'il a beaucoup à faire et applique à ses hommes une discipline de fer. Malheureusement, ces derniers pour aussi atroces que lui, sont notoirement incompétents et leurs techniques de combat naval très frustres. Ajer ne quitte jamais son navire ancré à Strasbug. Il se refuse à mettre pied à terre, sa seule obsession restant Hilde Berens.



Sites Intéressants

Strasbug

La cité lacustre de Strasbug regroupe à peu près 35 000 habitants. Elle a été complètement rebâtie par les Scandins qui s'en sont servis comme d'une base d'opération à l'apogée de leur empire. A sa chute, les colons sont restés et ont accueilli bon gré, mal gré les Français désireux de s'y installer. Aujourd'hui la population de Strasbug est homogène mais il n'est pas rare dans les rues d'entendre les habitants s'exprimer en germain.

Tous les bâtiments de Strasbug sont en pierre et construits au sommet des gigantesques tours en plastacier de l'ancienne cité du Tragique Millénaire. Le style architectural est résolument nordique. On peut se rendre d'un bâtiment à l'autre grâce à de petites embarcations ou en utilisant des ponts suspendus au dessus des eaux. L'hiver, il est possible de se déplacer à pied, l'intégralité des canaux étant gelée.

Le palais du Grand Capitaine constitue le point central de la ville. On ne peut y accéder que par un seul pont dont chaque extrémité est flanquée de deux portes en bois et constamment gardée par des Berserkers. Le palais contient aussi bien les appartements privés de Manfred, l'actuel occupant, que l'hémicycle où se réunissent les différents Capitaines.

Le port de Strasbug est situé à l'intérieur même de la ville. Il contient toujours de nombreux Serpents des Glaces. On peut en louer les services avec ceux de leur équipage auprès du capitaine du bateau. L'accord définitif reste toutefois soumis à l'approbation de la Guilde du Port. Celle-ci est d'ailleurs en droit de demander à un vaisseau d'accomplir une mission particulière pour la ville de Strasbug et de son Conseil. Les butins des différents pillages sont revendus ou échangés dans un bâtiment en bois jouxtant le port. Ce dernier est placé sous bonne garde. Les biens sont répertoriés et évalués par des marchands de la guilde du port. Une fois revendus, la moitié du prix revient au capitaine du vaisseau pillard, un quart au port et un quart à la ville de Strasbug. Certains Alsaziens préfèrent d'ailleurs, du fait de ces taxes, écouler leur butin à Savern en Loreine. A la demande expresse de Manfred, les objets d'art antérieurs au Tragique Millénaire sont immédiatement envoyés sur l'Ile de la Cathédrale, après juste dédommagement.

Le chantier de construction navale se trouve lui aussi non loin du port. Il est placé sous l'entier contrôle de la Guilde des Marins. C'est elle qui a la charge de bâtir ou de réparer les navires alsaziens. Le prix pratiqué est fixé par la Charte des Marins. Néanmoins, pour les étrangers, il peut varier du simple au triple suivant les services demandés. C'est là qu'est livré le bois lorein. Actuellement, la guilde travaille en grand secret sur la construction de navires volants. En effet, les Alsaziens savent qu'il existe quelques arbres flottants dans le massif des Vosges et ont demandé à la Loreine de leur en procurer. Seuls Manfred et quelques membres imminents du Conseil sont au courant de ce projet. Celui-ci devrait bientôt aboutir et conférerait alors à l'Alsaz une formidable puissance guerrière. En effet, l'attaque des villes à l'intérieur des terres deviendrait alors possible.

La secte des Berserkers possède à Strasbug un quartier qui lui est tacitement réservé. C'est là que sont formés les adeptes et l'endroit est peu fréquenté des Alsaziens. En effet, les Berserkers sont connus pour leur tempérament ombrageux et chacun évite de pénétrer dans ce qu'ils considèrent comme leur territoire. On ne peut y accéder que par deux ponts. Ceux-ci ne sont pas gardés, chaque Alsazien les connaissant. En ce qui concerne les étrangers, on les prévient de la nature du lieu à leur arrivée à Strasbug. Le quartier des Berserkers est hanté par les loups et de violents affrontements peuvent parfois s'y dérouler sans toutefois se répercuter dans toute la ville. En effet, les Berserkers n'oublient jamais qu'ils sont au service de l'Alsaz et leurs débordements restent strictement confinés à leur territoire.

Les Alsaziens n'ont jamais exploré les bâtiments sur lesquels ils ont bâti la nouvelle cité de Strasbug. Ils n'y tiennent d'ailleurs aucunement vu leur sainte horreur de la science. Sous le niveau de la mer, il n'est d'ailleurs pas exclu que quelques goules ou mutants aquatiques vivent dans certaines caves immergées, gardiens indifférents de plusieurs trésors technologiques.

Ile de la Cathédrale

C'est sur l'île isolée au milieu de la Mer d'Alsaz que se trouve la Cathédrale de Strasbug. En parfait état de conservation, elle a été démontée, pierre par pierre, lors de la montée des eaux en Alsaz. Elle a été rebâtie en ce lieu afin d'éviter son engloutissement et sa disparition. Les hommes ayant accompli cet exploit ont sans doute péri par la suite dans le Cataclysme, ne laissant derrière eux que ce muet témoignage de pierre d'un passé grandiose. Avec le temps, le souvenir de son existence s'effaça peu à peu de la mémoire des hommes.

Il fallut attendre le naufrage de Nil Becket pour que la cathédrale refasse son apparition. Lorsque ce dernier arriva sur l'île, la beauté de l'édifice lui arracha des larmes amères. Il pouvait contempler l'abîme qui séparait la sensibilité artistique des hommes du passé, de la brutalité de ses contemporains. Il devait passer plusieurs longs mois solitaires sur l'île et y fit de nombreuses découvertes. En effet, les mystérieux sauveteurs de la cathédrale avaient également entreposé en son sein de nombreux documents écrits. Ainsi Nil Becket redécou-

vrit la musique de Mozart et de Beethoven, les ouvrages de Molière et de Goethe, les peintures de Picasso et de Monet... Emerveillé, il décida de ne plus jamais quitter ce lieu qu'il appelait désormais son "Jardin de l'Esprit".

Finalement, Manfred Brüms le découvrit au cours d'un de ses voyages. Ce dernier avait décidé de braver l'aura de crainte qui entourait les lieux pour se rendre compte de lui-même de ce que l'île pouvait bien receler comme trésor. Il fut stupéfait d'y découvrir Nil. Très rapidement, il sympathisa avec lui et apprit ses intentions : fonder un ordre de chevalerie dont l'objet serait de répandre l'art de par le monde et de défendre les derniers vestiges du passé. Manfred lui apporta son soutien et obtint pour lui la propriété de l'île auprès du Conseil. Cette entente parut étrange à beaucoup. Elle n'est que le fruit d'une solide amitié. Nil, en échange de l'île, a bien souvent apporté ses conseils à Manfred. De plus, son statut d'agent du Bâton Runique a permis bien des fois de dénouer, au profit de Manfred, des situations complexes.

Aujourd'hui l'ordre des Chevaliers de l'Art compte une centaine de membres. Ils vivent en autarcie, exploitant les terres arables de l'île. Leurs habitations monastiques se trouvent non loin de la cathédrale. Elles entourent un bâtiment central où se réunissent tous les chevaliers. Les terres non exploitées de l'île sont envahies par la forêt. Nul étranger n'a l'autorisation de se rendre sur l'île sans y avoir été invité, à moins d'être victime d'un naufrage. N'importe quel Alsazien pourra avertir un étranger de ce fait. Si néanmoins on passe l'avertissement, il faut savoir que le contrevenant sera exécuté sans pitié. Cette règle ne souffre d'aucune exception. C'est à dire que même l'ami d'un chevalier ne peut se rendre en ces lieux sans l'approbation préalable de Nil Becket.

Rentrer dans l'ordre reste relativement difficile. En effet, le chevalier doit exceller aussi bien au combat que dans une méthode d'expression artistique. Le candidat doit pour commencer posséder au moins 70 % en Attaque et Parade à son arme principale. Il doit de plus posséder au moins une compétence artistique à 50 %. Une fois entré dans l'Ordre, après un interrogatoire serré sur ses motivations par Nil, le chevalier doit prouver sa valeur en récupérant une oeuvre d'art et la ramener à la cathédrale. Le vol et l'assassinat sont des méthodes d'acquisition totalement prohibées.

Un chevalier pourra compter sur tous les membres de la confrérie. Ceux-ci ne laisseront jamais un de leurs frères dans le besoin et si nécessaire ils paieront une rançon pour sa libération en cas d'emprisonnement injustifié ou d'enlèvement. De même, il est sûr qu'il obtiendra asile sur l'île. Nil étant un agent du Bâton Runique, il a également accès à certaines informations qui peuvent s'avérer extrêmement utiles. Une fois le chevalier adoubé, il est libre de partir sur les routes. Sa seule obligation est de revenir sur l'île une fois par an pour la Semaine de l'Art. Au cours de ces manifestations, les chevaliers narrent leurs aventures et participent aux joutes artistiques. Celles-ci prennent la forme d'affrontements thématiques que ce soit sur la musique, l'éloquence ou la peinture. Le vainqueur est sacré meilleur chevalier et son nom gravé sur les tablettes de la confrérie.

Bazhel

Le seconde cité libre d'Alsaz contient près de 30 000 habitants et est bâtie juste à côté des Tonnerres. Elle est divisée en deux parties, la première appellée Bazhel la Haute se situe au sommet des chutes ; la seconde ou Bazhel la Basse se trouve 500 mètres en contrebas. Vivre à Bazhel lorsque l'on en est pas natif relève de l'exploit. En effet, le bruit assourdissant des chutes a de quoi rendre dément à la longue. Bazhel, à la différence de Strasbug plus commerçante, est franchement orientée sur le piratage. Une partie de la flotte se trouve dans la Ville Basse, à l'abri dans une crique. Elle sert surtout à piller la Germanie. La partie haute de la ville contient le restant la flotte. Sans renoncer à ses piratages, la ville pratique néanmoins un commerce important avec la Loreine, notamment en direction de Bezac.

L'Anneau de Fer a ses bases dans la partie basse de la cité. Il s'est installé dans une forteresse non loin du centre de la ville. Ce bâtiment est fortifié et constamment placé sous haute surveillance. Nul n'a le droit d'y pénétrer sans autorisation spéciale. Dans tous les cas, une femme ne peut absolument pas y entrer. On murmure toutefois qu'une jeune fille, déguisée en homme, a réussi à s'y faire admettre et à donner le change pendant plus d'un an. Finalement découverte,



elle aurait eu l'autorisation de continuer, dans le plus grand secret, sa formation. Le ravitaillement s'effectue une fois par semaine et les vivres sont en ce cas déchargés dans une petite cour juste derrière la porte et le chariot vide est reconduit imméditament vers la sortie.

Le Palais du Grand Capitaine se trouve dans un ancien édifice du Tragique Millénaire réaménagé au goût scandin. C'est dans ses caves que se trouve Zygma, l'ordinateur de Bazhel. Son accès, un gigantesque ascenseur descendant dans les profondeurs de la terre, est connu du Grand Capitaine uniquement. Les portes qui y mènent sont coulissantes et une carte magnétique est nécessaire pour les actionner. Celle-ci est portée en permanence par le Grand Capitaine en exercice. Une fois les portes passées, on se retrouve dans un sas où une caméra scrute le visiteur. Un interphone permet de commnuniquer avec l'ordinateur. Si l'individu n'est pas répertorié dans les fichiers de Zygma, deux réactions sont possibles : la désintégration immédiate par laser ou, si l'on a réussi à susciter l'intérêt de Zygma, l'ouverture du passage à la salle de contrôle. Celle-ci est vaste et remplie de consoles, bandes magnétiques, panneaux lumineux, diodes clignotantes... un décor digne de figurer dans un film de science fiction à fort budget. Un fauteuil est installé devant un gigantesque écran vidéo d'où l'on peut suivre certains événements extérieurs grâce à des caméras encore en état de fonctionnement. C'est de là que le Grand Capitaine discute avec Zygma.

Cet ordinateur à mentalité féminine est devenu au fil du temps une véritable intelligence artificielle, accumulant des données sur les événements extérieurs. Pendant des siècles, Zygma s'est morfondue, désespérée de ne pouvoir s'entretenir avec son créateur, l'Homme. Le jour où un être humain s'est présenté à ses "yeux" est sans doute l'un des plus beaux dans sa triste immortalité. Depuis cette rencontre, tous les Grands Capitaines se sont transmis le secret de la créature du palais et viennent la consulter régulièrement. Zygma est capable de ressentir des émotions et donc de mentir. Elle sait, qu'en théorie, elle n'a le droit de s'entretenir qu'avec un Grand Capitaine. Néanmoins, elle laissera toujours entrer un personnage suscitant sa curiosité. Elle ne craint pas grand chose, les défenses dont elle bénéficie étant meurtrières. Toutefois, elle ne s'en servira que si la créature en face d'elle désire lui faire du mal. En ce cas, elle suppose qu'il s'agit d'une monstruosité déguisée en homme. Il lui est en effet impossible d'envisager qu'un être humain veuille la détruire. Elle adore conseiller son Créateur comme elle l'appelle, avec une vague tendance au maternage. Zygma connaît l'emplacement de plusieurs armes meur-

trières antérieures au Tragique Millénaire. Elle s'est toujours refusée à livrer cette information ; le souvenir des terribles guerres que se sont livrés ses Créateurs font encore frissonner ses circuits. Dans tous les autres cas, elle répondra au mieux aux diverses questions et donnera ses appréciations et conseils personnels sur tous les sujets. Jusqu'à aujourd'hui Bazhel n'a pas eu à regretter cette aide et généralement le Grand Capitaine suit ce que lui indique Zygma.

Mulhouz

Cette ville du Tragique Millénaire a été complètement engloutie par les eaux. On ne voit plus paraître à la surface que les sommets des gigantesques édifices qui la composaient. Complètement abandonnée des hommes, une très importante colonie de goules s'y est installée. Composée de plusieurs centaines d'individus, ces derniers sortent parfois de ces décombres pour attaquer en masse les vaisseaux en difficulté notamment par gros temps. La ville en elle-même est évitée mais certains pêcheurs téméraires en sillonent parfois les alentours pour attraper quelques goules et s'emparer de leurs peaux. Ces actes isolés sont totalement proscrits car ils sont souvent à l'origine de vastes opérations de représailles des goules sur des villages isolés. On assiste alors à de véritables batailles rangées entre humains et goules.

Haut Königsbug

Cette gigantesque forteresse se situe sur une petite colline battue par les flots. Elle se trouve dans un état de délabrement avancé et est entourée de forêts de résineux. Les murs des enceintes se sont effondrés sur eux-mêmes en plusieurs endroits et il est facile d'y entrer, d'autant que le lieu semble totalement inhabité. Néanmoins, l'étrange silence qui pèse sur cet endroit a de quoi mettre mal à l'aise n'importe quel individu. Les couloirs et salles de l'édifice forment un gigantesque labyrinthe empli de toiles d'araignées. De même, d'étranges fils passent d'arbres en arbres dans la forêt.

Le Haut Königsbug est évité par tous les Alsaziens. En effet c'est là que vit Zondar, le Maître des Araignées. L'intégralité des pièces poussiéreuses est envahie de toiles aux formes fascinantes. Certaines sont de couleurs vives, d'autres, immenses, possèdent des fils de l'épaisseur d'un câble. A peine un étranger débarque sur l'île, qu'il se trouve immédiatement détecté par Zondar. Ses araignées sensibles au moindre bris de fils ont tôt fait de le prévenir. Généralement, Zondar se réfugie alors dans les oubliettes de la forteresse et ordonnent à ses amies de se mettre à l'abri. Au cas où une araignée serait tuée, il interviendrait aussitôt, envoyant à la charge de l'assassin des cohortes d'araignées gigantesques ; à moins qu'il ne préfère le capturer dans une toile pour le livrer en pâture à ses "charmantes" comme il les appelle. Les couloirs et pièces de la forteresse sont d'ailleurs remplis de ces pièges naturels. Beaucoup d'imprudents ont ainsi péri, hurlant de démence dans les couloirs de la forteresse, de gigantesques araignées à leurs trousses.

C'est au sommet d'une des tours de la forteresse que se trouve le dirigeable en cocons d'araignée de Zondar. Très léger, il est prêt pour un envol rapide en permanence. Le véhicule est gardé par des araignées à la morsure mortelle.

Iles de la Schwartzwald

Ce chapelet d'îles longe le bord de la Schwartzwald. Cette forêt très dense est essentiellement composée de résineux. Elle est particulièrement crainte, même si aucun Alsazien de ce nom n'osera l'avouer. Plongée dans une perpétuelle obscurité, il s'en exhale des odeurs méphitiques et elle abrite des hordes de mutants très dangereux. Nul n'en est jamais revenu et, de fait, on n'en sait guère plus sur l'endroit. C'est sur une île non loin de cette forêt de triste renom que Hilde Berens a installé sa base de piratage.

Les îles de la Schwartzwald sont de très petite taille et l'on en compte peut être un millier, formant un labyrinthe où la terre et l'eau s'enchevêtrent et se confondent. Lorsque l'on se rapproche de la terre ferme, lagunes et marécages à l'odeur pestilentielle apparaissent. Les îles en elles mêmes sont bien souvent plongées dans une brume épaisse ne se levant parfois jamais de la journée. Certaines sont habitées par d'horribles créatures, d'autres complètement désertes et abandonnées sans doute du fait de maladies ou de radiations éventuelles. Quoiqu'il en soit, c'est un endroit idéal pour se cacher si nécessaire, et c'est de là que seront lancées toutes les opérations contre les Granbretons durant l'occupation. En effet, ceux- ci dans leur méconnaissance de la cartographie des lieux, n'ont jamais pu en débusquer les résistants.

Histoire

Bien avant son appartenance au royaume de France, l'Alsaz était déjà occupée par les Scandins. En effet, l'empire de ces derniers descendait alors très au sud et ce sont eux, au cours de leurs voyages, qui ont découvert les ruines de Strasbug et Bazhel. Ils y ont alors installé deux bases, l'une leur permettant de piller les régions du sud, l'autre d'effectuer des raids sur les côtes de Loreine et de Begik. Peu à peu, les Scandins y ont bâti les deux villes actuelles. A l'effondrement du royaume scandin provoqué par des conflits entre jarls, les deux cités de Strasbug et Bazhel proclamèrent leur indépendance. Elles s'unirent alors et mirent leurs intérêts en commun au travers d'un traité d'alliance qui n'a depuis jamais été dénoncé. Les pillages s'intensifièrent alors et le roi de France s'inquiéta de cette perpétuelle menace à ses frontières. Les opérations de représailles pour efficace qu'elles furent, ne semblaient pas devoir arrêter les exactions alsaziennes. Le roi proposa alors aux deux cités de rejoindre le royaume. En échange de l'arrêt des raids, il leur proposa de leur accorder un statut particulier dans le cadre du royaume. A savoir, les Alsaziens auraient le droit de pratiquer le commerce comme bon leur semblerait et sans devoir s'affilier à de quelconques guildes déjà existantes dans le royaume.

De plus, la protection du pays serait assurée par la France, chose qui arrangeait les Alsaziens en guerre perpétuelle contre les Germains désireux de prendre le contrôle maritime de la contrée. Enfin, les Alsaziens se verraient reconnaître une existence politique avec la création du duché d'Alsaz, donc la possibilité pour eux d'avoir un seigneur susceptible de siéger à la cour et de faire appel à la France en cas de besoin. Après réflexion, l'Alsaz donna son accord et prêta allégeance à la couronne.

Au fil des années, le mélange entre Scandins et Français s'opéra, les raids s'arrêtèrent et il ne vint bientôt plus à l'idée des autres royaumes de contester l'appartenance de l'Alsaz à la France. Les choses devaient bien changer à la mort de Jak IV. Les Alsaziens désavouèrent presque immédiatement Alex Ier comme leur roi. En effet, dans leur esprit même, il était impossible qu'un bâtard falot puisse devenir leur seigneur. De plus, Alex Ier ne tarda pas à menacer les Alsaziens de leur retirer leurs avantages s'ils refusaient de l'assister dans sa guerre de succession. Il n'en fallut pas plus pour voir l'Alsaz proclamer immédiatement son indépendance. Les Alsaziens retournèrent à leurs activités de pirates et corsaires. Bien vite, les côtes bordant le duché devinrent de plus en plus incertaines. L'isolement volontaire de l'Alsaz, ses raids foudroyant et la folie meurtrière de ses Berserkers la fit bientôt craindre de tous ses voisins. Cette ère vit sa fin avec le Traité de Mess.

En effet, les Alsaziens étaient considérés à cette période comme une bande de barbares sanguinaires avec lesquels il était impossible traiter et tout juste bon à être exterminés. Quelle ne fut donc pas la surprise des Alsaziens lorsqu'un beau jour ils virent un petit bateau accoster à Strasbug. A son bord, un voyageur de choix puisqu'il s'agissait de la duchesse Patricia de Loreine. Etonné par son audace, le Conseil des Capitaines de Strasbug accepta de l'écouter. Elle lui proposa que la Loreine fournisse à l'Alsaz le bois dont elle avait besoin et le libre accès aux ports loreins. Cette déclaration jeta le trouble au Conseil. Finalement elle fut acceptée sous la pression de Manfred. Celui-ci jugea en effet qu'il était temps pour l'Alsaz de sortir de son isolement et d'établir des liens avec ses voisins. Bazhel suivit le mouvement. Le traité fut alors signé à Mess. Petit à petit, les liens entre l'Alsaz et la Loreine devinrent de plus en plus étroits, sans aucun doute sous l'influence de ces deux dirigeants. Un traité commercial fut signé, puis ce fut le tour d'un pacte de non agression et de défense mutuelle. La conquête granbretonne devait précipiter l'unification des deux duchés.

L'invasion granbretonne

Après l'invasion et la défaite de la Begik face aux ordres granbretons, l'Alsaz s'attendait à être attaquée très rapidement. Elle leva son armée et se prépara au choc. Celui-ci ne se fit pas attendre. Une flotte de Requins pénétra par surprise en Mer d'Alsaz et attaqua Strasbug. La bataille maritime qui s'ensuivit fut terrible, mais aussi incroyable que cela puisse paraître les Granbretons furent repoussés et durent battre en retraite. Néanmoins les pertes alsaziennes étaient terribles et l'on imaginait mal la contrée résister à une nouvelle attaque de cette envergure. La duchesse Patricia en visite à Strasbug à ce moment assista du pont du Grand Drakkar à l'affrontement. Le soir même, elle déclara que la Loreine ne saurait arrêter ce déferlement. Manfred, outré lui rappella le traité de défense. Durant toute une nuit, les deux dirigeants s'affrontèrent. Finalement, au petit matin Manfred devant un Conseil éberlué demanda la capitulation en jurant que ce n'était que partie remise. Il confia aux membres les plus éminents des Conseils de Strasbug et Bazhel que Patricia lui avait confié qu'elle gardait de par derrière elle des armes capables de défaire les Granbretons le moment venu, à savoir l'acier organique, des armes du Tragique Millénaire et la possibilité pour les Alsaziens de construire des vaisseaux volants.

Elle lui avait proposé de patienter le temps que ces engins soient au point avant de lancer une vaste révolte. Ce plan ne pouvait fonctionner que si les forces vives du pays n'étaient pas complètement anéanties. Au bout du compte, le Conseil des deux villes donna son accord et l'armée granbretonne pénétra dans une Alsaz qui lui semblait soumise.

L'occupation

L'occupation granbretonne en Alsaz fut relativement discrète. En effet, la contrée en elle-même n'offre aucune richesse naturelle et de par la même aucun intérêt. Elle se manifesta néanmoins par la présence d'une flotte permanente de Requins à Strasbug et Bazhel. La flotte alsazienne fut placée sous la plus haute surveillance et gardée à quai. Quelques audacieux capitaines, dont Hilde Berens, préférèrent s'exiler dans les îles de la Schwartzwald et de là lancèrent des actions de résistance contre l'ordre granbreton. Ces actes étaient menés essentiellement contre des navires de guerre granbretons isolés afin de s'emparer de leur armement ou cargaison éventuelle. Les massacres civils furent nombreux au début mais les Granbretons se rendirent vite compte que leurs effets étaient nuls. Les Alsaziens tenaient plus que tout à l'indépendance de leur pays et l'on vit des volontaires aux représailles se présenter devant les Granbretons. Ces derniers cherchèrent alors à nettoyer la Mer d'Alsaz des vaisseaux rebelles, une tâche quasiment impossible. Pendant ce temps, les artisans alsaziens s'affairaient en construisant deux vaisseaux volants.

La libération

Au premier signe de soulèvement, les Alsaziens se lancèrent à l'assaut des ports de Bazhel et Strasbug. La moitié de la flotte granbretonne était alors de sortie à la recherche des résistants. En deux heures de bataille, les deux points furent pris, notamment grâce à l'appui des Berserkers. Dès lors on lâcha les vaisseaux volants et la flotte alsazienne partit en écumant toute la mer. Les navires granbretons qui ne tombèrent pas sous les coups de la marine alsazienne furent incendiés par des litres de plomb en fusion déversés du haut des vaisseaux volants. L'Alsaz fut libérée en une semaine, d'autant que les Granbretons n'y étaient pas stationnées en grand nombre. Ensuite, les vaisseaux volants se rendirent en Loreine où ils participèrent à la libération du duché.

L'Alsaz put alors reprendre le cours normal de son histoire. Manfred épousa la duchesse Patricia et l'influence des deux duchés devint alors considérable. L'Alsaz s'unit à la Loreine, gouvernée par le fils de Patricia, et ne forma plus qu'une contrée. Celle-ci, à l'apparition du roi de France, rejoint la couronne à la condition expresse de voir respecté ses avantages passés.

Voyager en Alsaz

Se déplacer en Alsaz ne constitue pas un véritable problème, tant que l'on se trouve à bord d'un navire alsazien. Hormis les risques naturels du voyage, on est certain d'arriver à bon port. Les voyageurs peuvent embarquer à Savern. Pour éviter néanmoins un revirement de situation, il faut mieux alors éviter d'afficher ses biens. Les Alsaziens ont tendance à prendre leurs passagers en otage s'ils paraissent nantis. La seule sauvegarde consiste alors à prouver que l'on est marchand et désireux de pratiquer du commerce à Strasbug ou Bazhel. Evidemment, il vaut mieux alors avoir une cargaison à embarquer à Savern.

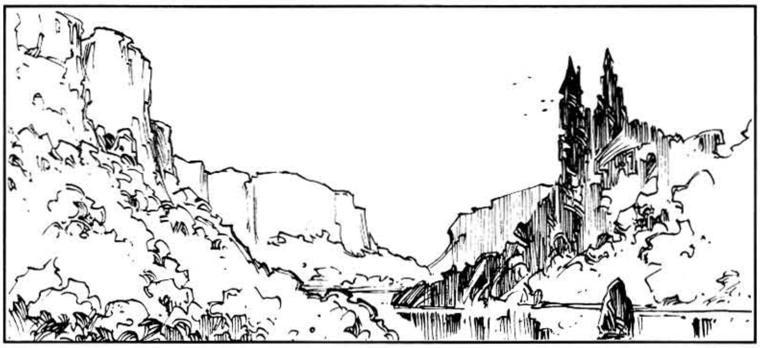
Tout navire ne battant pas pavillon alsazien ou lorein est susceptible d'être attaqué et prend la mer à ses risques et périls. En guise de consolation, les Alsaziens évitent de tuer les passagers. Ils préfèrent les échanger contre une bonne rançon ou les réduire en esclavage. Dans ce dernier cas, on peut se faire à sa condition, somme toute pas trop mauvaise, ou essayer de s'évader. Les Alsaziens adorent les gens qui meurent courageusement pour leur liberté...

Les îles de la Schwartzwald restent extrêmement dangereuses. C'est donc un lieu idéal pour trouver refuge. Néanmoins, aucun Alsazien ne vous y emmenera et il est très difficile de ne pas se perdre dans cet entrelac de canaux.

Aventures en Alsaz

- Les personnages sont contactés par un Alsazien désireux de devenir Capitaine. Pour ce faire, il s'est fixé comme quête la cartographie entière de la région de la Schwartzwald. Toutefois, son projet semble pour beaucoup insensé et voué à l'échec. Les personnages seront peut être les seuls à vouloir le suivre.
- Les goules de Mulhouz s'agitent ces derniers temps. On craint qu'elles ne lancent une vaste attaque, peut être même contre Strasbug ou Bazhel. On demande aux personnages de s'introduire dans la ville morte et d'essayer de découvrir leurs plans.
- Manfred fait contacter discrètement les personnages. Il leur demande de se rendre au Haut Königsbug afin d'y rencontrer Zondar, le Maître des Araignées. On ne connaît rien de lui, sinon qu'il hait les intrus. Son projet est de lui demander de créer une race d'araignées capables de tisser des fils ininflammables pour les voiles des navires alsaziens.
- Le navire où se trouve les personnages est attaqué par des goules. L'affaire tourne mal et ils sont obligés d'accoster sur l'Ile de la Cathédrale. Ils y rencontrent les Chevaliers de l'Art, mécontents de cette intrusion sur leurs terres. En échange de leur vie, ils leur demandent de partir en quête d'un objet d'art du Tragique Millénaire.
- Le navire des personnages est attaqué par le vaisseau de Hilde Berens. Si les personnages accomplissent des prouesses, elle leur propose d'entrer avec elle dans la résistance. Elle ne leur demandera qu'une seule chose : dérober le masque d'Ajer, afin de l'humilier devant tous ses hommes. Le Granbreton ne quitte jamais son navire amiral. Il suffit donc de s'y introduire et d'en ressortir avec le précieux butin...
- Un homme clé de la résistance d'un duché voisin a été réduit en esclavage par les Alsaziens. Les personnages se rendent à Bazhel afin d'obtenir sa libération. Ils s'aperçoivent rapidement que l'Alsazien à convaincre n'est autre que Rolf Jung, Grand Capitaine de Bazhel...

La Begik



Description Géographique

La Forêt d'Ardennes

Cette forêt est une des plus impénétrables de toute la France et ce pour plusieurs raisons. D'une part, les taillis sont fortement développés avec quantité de ronces et de fougères géantes où un homme normal peut se camoufler sans se faire voir, et d'autre part, une fois passés ces obstacles, on arrive à une forêt plus développée en hauteur, avec des quantités de conifères de toutes sortes. Ces arbres font écran à la lumière solaire et l'empêchent de diffuser jusqu'au sol. Une impression d'étouffement intense et une noirceur quasi-totale en font un endroit inhospitalier à souhait.

De plus, le relief y est des plus accidentés, puisqu'il comprend les Ardennes qui durant le Tragique Millénaire se sont fortement élevées et culminent maintenant à plus de 3 000 mètres. Il existe également des gorges très profondes pouvant descendre sous le niveau de la mer. Personne n'y est installé, exceptés certains membres de l'ordre noir qui vivent au château de Mortenoir.

Table d'Evénements en Begik

Evénements Communs

- Des pillards ont attaqué une caravane marchande. La milice marchande embauche des volontaires pour les retrouver.
- A Rem, des luttes religieuses provoquent l'intervention de la milice.

Evénements Rares

- Des mutants ont effectué un raid dans plusieurs villages. Le Roi a ordonné une riposte violente dans la forêt d'Argonne.
- Une grande foire se tient à Rem et tous les marchands du pays s'y rendent.
- Une offensive de l'Oléan est repoussée par les seigneurs des Marches.

Evénements Exceptionnels

- L'Evek de Liège descend à Rem pour le sacre d'un chevalier de l'Ordre.
- L'Eglise du Vrai Dieu organise des répressions contre des fidèles de l'Eglise du Sincère Repentir. Les chefs sont arrêtés et jugés puis emprisonnés.
- Mortenoir fomente une intrigue qui aboutit à l'expulsion de plusieurs chevaliers de la cour.

La Forêt d'Argonne

Cette forêt qui s'étend au sud des Ardennes est beaucoup plus vivable et on distingue d'ailleurs nombre de gibiers à poils et à plumes. Elle est traversée par la grande route de l'est qui est d'ailleurs la seule route qui traverse la Begik vers la Germanie.. C'est sur cette route que se situe la forteresse de Menhildis. Le relief de cette zone est composé en majorité de collines peu élevées où se dissimulent maints groupes de brigands. De plus, elle recouvre deux zones radioactives qui sont pour ainsi dire désertiques, si ce n'est quelques végétations mutantes. Les mutants y vivent également en grand nombre car ils peuvent se terrer dans quantité de grottes et de cavernes.

La Forêt de Bars

Forêt classique du moyen-âge, peuplée d'un grand nombre de forestiers qui l'entretiennent, car c'est l'endroit de chasse préféré du comte de Champeigne. Aussi le gibier s'y trouve en abondance et la sécurité y est totale, ou tout du moins semble l'être, car on trouve également quelques pillards. Ces derniers sont des survivants de chasses à l'homme organisées par le comte pour punir les condamnés à mort.

Le Braban

Ce territoire, à la frontière de la Picardia et de l'Hollandia, est dirigé durement par le comte Charles Colsens. En effet, les derniers traités de paix entre la Begik et la Picardia n'ont pas fait des heureux des deux côtés et les territoires annexés par la Begik regorgent de mécontents. Aussi le comte de Braban a-t-il une forte garnison à son château de Wavre, ce qui lui permet de faire nombre de patrouilles de surveillance à travers les campagnes avoisinantes. Le moindre manquement aux respects des lois est sévèrement puni. Les terres sont surtout des champs cultivés où les récoltes, malgré un climat difficile, sont bonnes. Il n'est pas rare en effet d'avoir des températures de -20°C en hiver, et de 30° voir 35° en plein été. Heureusement, la Meuz apporte l'irrigation nécessaire. C'est d'ailleurs sur ce fleuve que siège la grande ville de Liège.

La Champeigne

Dirigée par le comte Baudoin van Elsik, c'est une vaste plaine aride où la végétation est rare. Plusieurs routes la traversent du nord au sud et d'est en ouest. Aussi est-il assez fréquent de rencontrer des caravanes et des voyageurs. Le climat de la région est plutôt froid et humide. Seuls Rem et ses alentours paraissent plus hospitaliers avec quelques champs cultivés, quelques villages et surtout la capitale avec son agitation coutumière, réputée pour son accueil chaleureux.

Au sud, de nombreux châteaux et forteresses assurent la tranquillité de la Begik face à l'Oléan, où la menace de guerre est quasi-permanente. Grâce à une flotte fluviale importante sur la Seyn, la Marn et l'Eire, les trois fleuves permettent à cette région pauvre d'entretenir de bonnes relations commerciales avec l'intérieur des terres, entre autres avec Parye et la Normandia.

Population

Population en Begik

Humains	
Français	900 000
Germains	100 000
Mutants	
Taranoïdes	30 000

Les Taranoïdes

Tous les mutants, appelés taranoïdes par les populations locales, subissent, à cause de l'existence des zones radioactives, la même mutation. Ils possèdent tous 4 membres antérieurs très habiles qui leur permettent de grimper pratiquement partout. Ils peuvent également rester la tête en bas sans que cela ne les gêne. Ils ont également, au niveau de la gorge, deux ganglions qui leur permettent de cracher un acide d'une virulence incroyable mais qui n'attaque que les matières animales ou végétales : cuir, laine, chanvre, fourrure. Dans ce cas, les dommages infligés sont de 1D10+3. Contre des armures ou des armes en métal, l'acide agit nettement moins puisqu'il n'occasionne aucun dommage physique mais par contre endommage ces objets qui perdent de leur efficacité. L'acide provoque 1D4+2 points de dégâts à l'arme ou l'armure. Ex. : Jean van de Tal qui se trouve en armure de demi-plaques 1D8-1 est touché par de l'acide. Le maître de jeu lance le dé et obtient 2+2 = 4. L'armure ne protège plus Jean que de 1D8-5.

De plus, les taranoïdes ont une technique de combat assez particulière puisqu'ils se déplacent d'arbre en arbre avec de grands filets qu'ils lâchent sur leurs proies. Les taranoïdes vivent en petites communautés d'une douzaine d'individus adultes et de quelques jeunes. Ils attaquent l'homme uniquement pour se défendre ou pour se venger de certaines de leurs actions.

Taranoïde

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
3D6+3	3D6	2D6	3D6	2D6	4D6	2D6

Points de Vie moyen : 10
Armure : 2 points, peau

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Griffes	30%	1D6+2	-
Cracher	50%	spécial	-

Compétences :

Grimper	80%+1D10
Se Cacher	60%+1D10
Déplacement Silencieux	50%+1D10

Français et Germains entretiennent d'assez bons rapports car la proximité du pays et l'accent identique facilitent l'intégration des Germains en Begik.

Organisation Politique

La Begik a une organisation politique de type féodal avec en haut de l'échelle le Roi Elke van Elsik et la noblesse, constituée de plusieurs seigneurs de la guerre, viennent ensuite les gens libres qui sont soit des citadins, soit des paysans, et enfin les serfs et esclaves qui sont constitués de prisonniers picardiens ou oléanais.

Les grands du royaume sont :

Le Roi de Begik : il dirige tout le royaume depuis son château aux alentours de Liège.

Le Comte de Champeigne : Baudoin van Elsik, fils du roi, il règne sur le territoire de Champeigne et sur les grandes forêts de l'Est. Il réside presque exclusivement dans son château à Rem.

Le Comte du Braban : Charles Colsens, ami de la famille royale. Il a obtenu le titre de comte grâce à ses victoires fulgurantes. Il dirige avec rudesse tous les gens de son comté et en particulier les serfs, qui sont des prisonniers à qui le roi a donné sa grâce ou leurs descendants.

La Marche d'Oléan : cette zone, qui sert de tampon entre la Champeigne et l'Oléan, regroupe plusieurs forteresses dirigées chacune par un seigneur (commandant de la garde royale).

Sans avoir de titre de noblesse particulière, ils se font appeler Baron. Chacune de ces baronnies s'organise autour d'une forteresse habitée par des hommes armés et des paysans pour les nourrir, chacun peut imposer l'impôt qu'il désire.

Le Comte de Trev : Karl Meustz. A ne pas confondre avec les ruines de Trier, l'ancienne ville du Tragique Millénaire en Loreine, ce petit territoire devenu calme depuis le traité de paix avec l'Alsaz est maintenant le deuxième port principal du pays. Aussi le roi laisse-t-il tranquille le comte, tant que celui-ci paie son dû et reste dans l'optique du royaume.

Le Comte de Monfaucon : ce territoire dirigé actuellement par Alex Gerbel est également en paix depuis le traité avec la Loreine. De ce fait, le château n'est plus un endroit vital pour la défense du royaume et le comte a perdu de son importance à la cour.

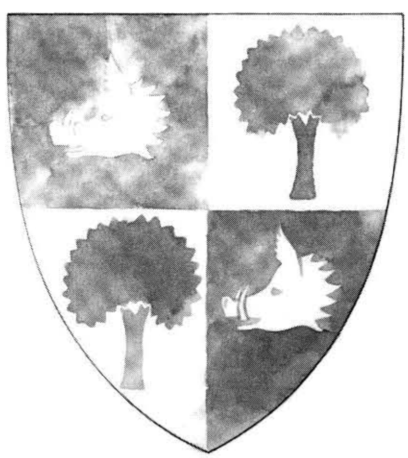
La Marche de Bars. : ce territoire appartenant au comte de Champeigne est dirigé par un de ses vassaux qui a comme seule fonction, depuis la fin de la guerre, de veiller sur le gibier.

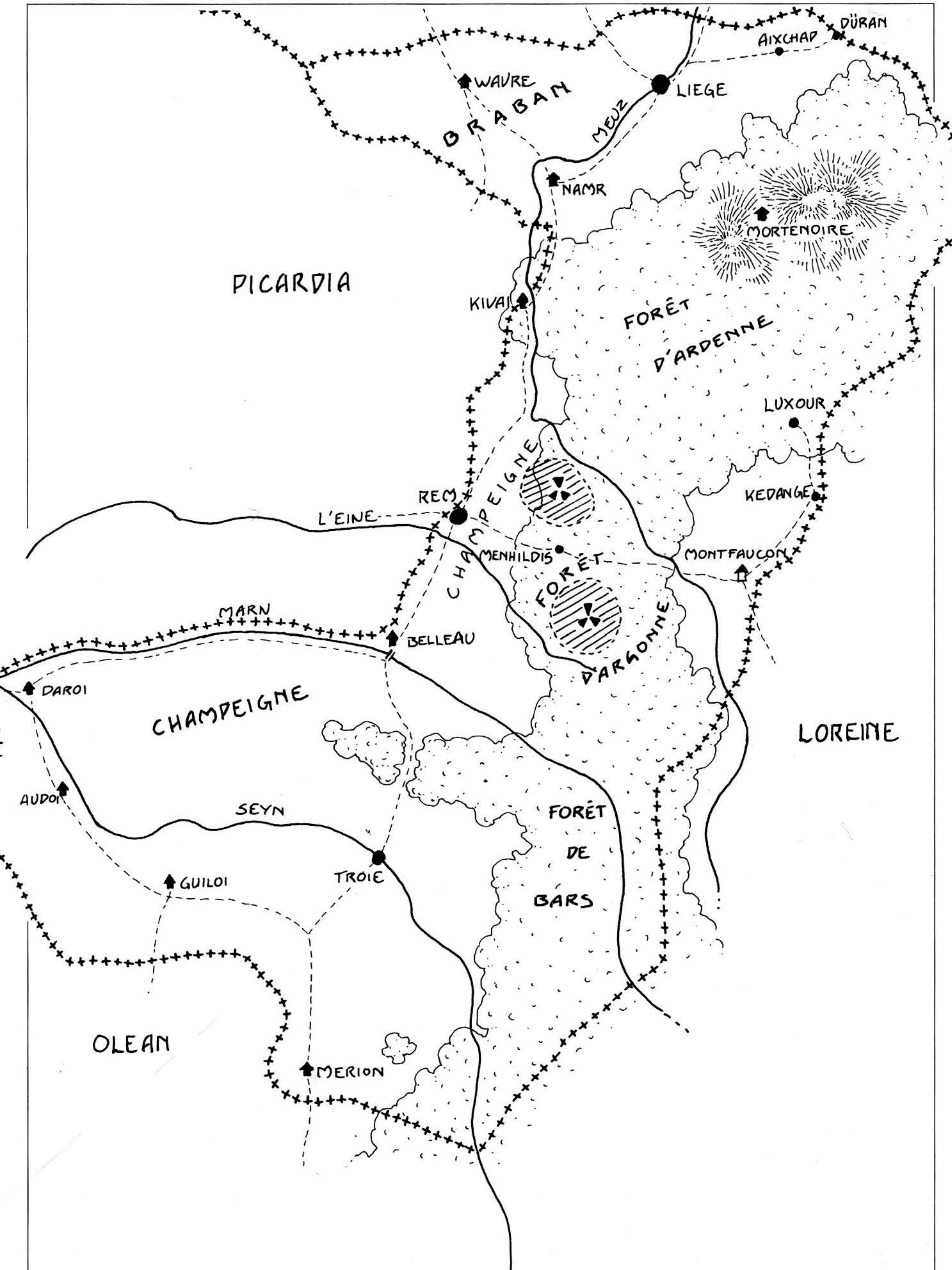
Le Comte de Menhildis : Yavain Kerst. Son château situé entre les deux zones radioactives lui confère une certaine bienveillance du roi. En effet, outre le fait qu'il évite les incursions des mutants dans la plaine, il protège également la seule voie de communication avec l'est. Les Kerst sont aussi la seule famille à avoir conservé l'hérédité de sa charge.

Le Comte du Düran : Wilfried Kruger. Il est responsable du plus important port du royaume et est donc très surveillé par le Roi.

La structure féodale

La Begik vit sous une monarchie absolue, où aucun des titres n'est héréditaire. Chaque charge est donnée par le Roi qui peut à tout moment destituer qui il veut. Un seul titre est resté héréditaire, celui des comtes de Menhildis, surnommés les Gardiens. Il possède un pouvoir absolu et est seul juge en matière juridique. Aussi le moindre de ces ordres est-il exécuté avec le maximum d'empressement. De plus, il impose des impôts qui touchent non seulement ses vassaux mais également les communes libres comme Troie, Liège et Aixchap. Ces différentes villes bénéficient d'un traité d'autonomie en contrepartie d'impôts plus importants et d'un service militaire obligatoire dans l'armée royale durant 6 à 10 mois, suivant les événements.




DÜRAN
AIXCHAP
LIEGE
WAVRE
BRABAN
MEUZ
NAMR
MORTENOIRE
PICARDIA
KIVAI
FORÊT D'ARDENNE
LUXOUR
CHAMPEIGNE
REM
KEDANGE
L'EINE
MENHILDIS
MONTFAUCON
FORÊT D'ARGONNE
MARN
BELLEAU
DAROI
CHAMPEIGNE
LOREINE
AUDOI
SEYN
FORÊT DE BARS
GUILOI
TROIE
OLEAN
MERION

Sectes Présentes

Du point de vue religieux, si le Braban affiche une domination de l'Eglise du Sincère Repentir, la Champeigne est plutôt partagée. Cela entraîne bien évidemment beaucoup d'affrontements, même au grand jour, entre les uns et les autres. Le Roi, bien qu'intervenant pour les séparer, s'amuse de cette rivalité, car cette situation ne permet pas au clergé de réellement s'implanter et de prendre de l'importance. Aussi quelques actions bien menées par quelques hommes de main permettent de relancer les querelles dès que celles-ci se sont calmées. De même il n'est pas rare de voir des assassins. Peu de gens ont également oublier la nuit du 10 octobre où l'on a assisté au massacre des adeptes du Vrai Dieu.

L'Ordre Noir

Il a trouvé refuge à Mortenoir mais dispose d'agents un peu partout dans le pays. De ce fait, ses membres sont au courant de tout ce qui se passe ou va se passer. Ils ont réussi à s'intégrer dans plusieurs conseils de ville et manigancent des complots de toutes sortes. Certains se sont même intégrés chez les mutants pour fomenter des révoltes contre le pouvoir en place. Ils sont d'ailleurs à l'origine des attaques des mutants envers les caravanes passant à travers la forêt d'Argonne. Leur signe de reconnaissance est un crucifix noir renversé. En effet, toutes leurs victimes sont ainsi crucifiées à l'envers.

Cette secte, aux ordres du duc d'Oléan, est pourchassée par édit royal. Tout membre de la secte capturé est aussitôt conduit à la potence.

La Guilde Marchande

Cette organisation a plusieurs fonctions. D'une part, elle assure la sécurité sur les différentes voies de transport que sont les routes commerciales du nord et de l'est, grâce à une milice puissamment armée, d'autre part, elle assure dans les villes les relations entre les guildes des artisans spécifiques aux cités et les marchands étrangers.

Les Guildes des Artisans

Cette guilde diffère dans chaque ville. Elle organise les foires, les grandes caravanes de commerce entre cités et agit aussi au niveau du conseil de la ville ainsi que dans les campagnes environnantes, en traitant avec les paysans pour l'achat de leurs produits.

Les Ecologiastes

Regroupant une cinquantaine de personnes, une communauté d'Ecologiastes s'est développée dans la forêt de Bars. La plupart sont d'anciens ermites, amoureux de la nature, auxquels se sont joints des rescapés des chasses à l'homme du Comte Baudoin. Ils essaient de protéger les animaux et les hommes contre les chasses à courre du comte. Ils sont d'ailleurs activement recherchés par le responsable de la forêt qui est un des vassaux de Baudoin. Aussi vivent-ils de manière très précaire, ne restant jamais plus de deux jours dans le même endroit. Ils sont d'un naturel plutôt pacifique mais n'hésitent pas à prendre les armes pour se défendre.

L'Ordre du Bâton Runique

Cet ordre de chevalerie regroupe tous les grands seigneurs du royaume. Il est dirigé par le Roi lui-même. Vieux de mille ans, ses principes sont encore respectés à la lettre.

Cet ordre fut créé afin de protéger le Bâton Runique. Celui-ci séjourna un temps en France. A cette époque, cet ordre chevaleresque regroupait les plus vaillants guerriers du royaume. Cependant, le Bâton Runique disparut ! Ses gardiens partirent à sa recherche dans une quête qui n'a pas encore abouti. Aujourd'hui, l'ordre regroupe essentiellement les grands de Begik. Mais, de simples chevaliers ont réussi aussi par leurs prouesses à y rentrer. L'ordre est ouvert à tout noble français, à l'exception de la noblesse du duché d'Oléan.

Il se compose de cent membres élus à vie. En cas de décès d'un ou plusieurs chevaliers, un grand tournoi se déroule à Rem. Ce tournoi est un événement exceptionnel qui comprend plusieurs épreuves dont une joute, une mêlée, plus des exercices d'adresse.

Le grand vainqueur est proposé pour faire partie de l'ordre. Après un cérémonial qui dure parfois deux jours, le candidat jure de défendre les intérêts et de remplir les ordres du Bâton Runique (libre au Maître de Jeu de détailler le cérémonial qui est constitué d'épreuves de courage et d'héroïsme). La valeur, le courage et l'héroïsme sont les maître mots de l'ordre. Chacun des membres a une philosophie inspirée de celle des chevaliers errants. Cependant le Bâton Runique ayant disparu depuis plusieurs siècles, les plus braves se sont lancés dans une fantastique quête pour le retrouver et le ramener dans son sanctuaire, dans son écrin d'ivoire incrusté d'or et de pierreries. Cet endroit n'est d'ailleurs connu que de quelques-uns des chevaliers qui sont le roi, son fils et les chambellans. Même les Granbretons ne l'ont pas découvert. Une légende dit que ce sanctuaire sort de la terre à l'annonce d'un mot sacré. De tous les chevaliers partis pour cette quête, on est sans nouvelle. Certains disent qu'ils sont partis pour l'Amarek.

Sciences et Savoirs

La science est très mal acceptée et très peu appréciée par les Begers. En effet, ceux-ci la considèrent comme une arme déloyale. Cependant loin d'en avoir peur, les armes technologiques ont plutôt tendance à les rendre furieux, ce qui les transforme en véritables berserkers, ce qui a posé beaucoup de problèmes aux Granbretons. La seule science appréciée de tous est celle des armes et des armures. Les forges de Liège ont la réputation de fabriquer les meilleures armes du pays et de la France toute entière. Ainsi une épée est si travaillée, si bien équilibrée qu'elle donne un bonus à l'attaque et à la défense de 10%. De même, les haches, masses et autres armes contondantes font trois points de blessures supplémentaires. Cependant, ces armes s'achètent à prix d'or, quatre fois leur prix normal, et il n'est pas exclu que le roi en donne pour récompenser de brillants services !... Le seul à utiliser véritablement la science et la technologie est le Maître de Mortenoir, Sigur Morgentaler.

L'Armée

"Les Belges sont les combattants les plus exceptionnels qu'il m'ait été donné de combattre".
Baron Méliadus.
Huon lors de la bataille de Begik :
- Que vous faut-il pour gagner, Baron ?
- Une compagnie de Begers !

L'armée begère est une armée féodale constituée de 18 000 hommes. Ce sont tous des professionnels disciplinés et vétérans de nombreuses campagnes contre l'Oléan.

L'armée comprend dix compagnies d'ordonnance divisées en lances. Chacune de ces lances comprend : un chevalier, un page, un coustillier et une demi-douzaine d'archers ou d'arbalétriers montés accompagnés d'une vingtaine d'hommes à pied.

❑ Arbalétriers

Arbalétrier type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	13	12	12	14	16	10

Points de Vie : 13
Armure : 1D6-1, cuir

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Arbalète	60%	3D6	-
Epée Courte	45%	1D6+1	45%

Compétences : Voir 70%, Eviter 40%.,Equitation 50%

Ces troupes sont constituées de 8 000 hommes. Ils sont vêtus en armure de cuir. En plus de leur arbalète, ils possèdent une épée courte et un pavois.

❏ **Hommes d'Armes** (6 000)

Hommes d'Armes

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	12	10	11	13	14	9

Points de Vie : 12
Armure : 1D6, Cotte de maille

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Marteau de guerre (2M)	50%	1D10+1	50%
Fléau d'arme	40%	1D6	40%
Bouclier	-	-	50%

❏ **Les Archers Montés**

Ce sont des troupes d'élite. Elles ont permis à l'armée begère de remporter de nombreuses batailles. Ce sont des troupes mobiles qui frappent en force les charges de cavalerie adverses. Munies d'arc long, elles causèrent d'énormes dommages aux Granbretons.

Archer Monté

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	13	15	13	14	16	12

Armure : 1D6-1, Cuir

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Arc Long	60%	1D10	-
Epée (2M)	40%	2D8	40%

Compétences : Equitation 60%, Voir 70%.

❏ **Coustilliers**

Les coustilliers sont des sergents d'armes montés. Ils mènent les troupes à pied et restent toujours à proximité de leur seigneur pour leur donner un coup de main. Ce sont des combattants expérimentés.

Vêtus de demi-plaques et armés de lance, ils sont la force de frappe de l'armée avec les chevaliers.

Coustillier type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	14	15	13	14	15	13

Points de vie :17
Armure : 1D8-1, demi-plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Grande Lance	60%	1D10+3D6	-
Epée longue	40%	1D10+1	40%
Bouclier	-	-	50%

Compétences : Equitation 60%, Premiers Soins 40%.

❏ **Chevalier**

1 000 montés sur des chevaux de guerre

Chevalier

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	16	15	14	15	16	15

Point de vie : 19
Armure : 1D10+2, plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Grande Lance	70%	1D10+3D6	-
Epée Longue	70%	1D10+1+1D6	70%
Fléau	50%	1D6+1D6	50%
Bouclier	-	-	50%

Compétences : Equitation 80%, Voir 60%, Mémoriser 40%

❏ **Chevalier de l'Ordre du Bâton Runique**

Fleurons de la chevalerie française, ces chevaliers ont une renommée à la hauteur de leur talent et peu ont osé les affronter. Montés sur des chevaux de guerre et portant des harnois, ils sont de véritables armes de destruction, créant de nombreuses brèches dans les rangs adverses.

Chevalier de l'Ordre du Bâton Runique

FOR	CON	TAI	INT	DEX	CHA
17	18	15	16	17	17

Points de Vie : 21
Armure : 1D10+4, grand harnois

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Grande Lance	80%	1D10+3D6	-
Epée longue	90%	1D10+1+1D6	90%
Fléau	70%	1D6+1D6	70%
Bouclier	-	-	90%

Compétences : Equitation 80%, Voir 60%, Premiers Soins 60%, Lire et écrire 85%, Mémoriser 60%, Eloquence 70%, Connaissance du Monde Ancien 40%.

Personnalités

❏ **Elke van Elsik**

Le Roi (le téméraire, prince de Begik, intendant du royaume)

Elke Van Elsik

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	12	11	17	13	15	18

Points de Vie : 12
Armure : 1D10+1D4+4, grand harnois de qualité

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Longue	80%	1D10+1+1D6	80%
Masse	70%	1D8+3+1D6	70%
Fléau	70%	1D6+3+1D6	60%

Compétences : Eloquence 100%, Persuader 100%, Cartographie 50%, Mémoriser 80%, Pister 70%, Equitation 90%.
Valeurs : rusé, honneur familial, obstiné, caractériel.

Bien qu'étant d'un naturel très calme, le Roi peut avoir des sautes d'humeur qui font peur à tous ses vassaux. Ce genre de réaction intervient surtout lorsque ses ordres ne sont pas respectés. Il aime voir la paix régner à l'intérieur de son royaume et est prêt à combattre toutes les personnes qui troubleraient ce calme. C'est pourquoi il mène une lutte acharnée contre les Oléanais. Fin stratège, il n'a jamais perdu une bataille décisive avant l'arrivée des Granbretons. Il aime s'entourer de personnes de confiance, auxquelles il lui arrive de donner des libertés du point de vue de l'organisation du comté, tel que Charles Colsens, comte du Braban, qu'il considère comme un second fils. Il n'en montre pas moins d'affection pour son propre fils à qui il pardonne toutes ses exactions.

❏ **Baudouin van Elsik**

Comte de Champeigne (fils du roi et héritier du royaume)

Baudouin van Elsik

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	13	13	15	12	17	16

Points de Vie : 14
Armure : 1D10+1D4+4, grand harnois de qualité

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Longue	95%	1D10+1+1D6	90%
Fléau	70%	1D6+3+1D6	60%

Compétences : Persuader 80%, Pister 100%, Voir 80%, Embuscade 50%, Se Cacher 60%, Equitation 80%.
Valeurs : revanchard, possessif, trop sûr de soi, rusé.

Baudouin est très différent de son père. Il est plus arrogant, plus cruel avec ses subalternes. Il ne vise que le pouvoir suprême qu'il obtiendra à la mort de son père. Il déteste d'ailleurs Charles Colsens à cause de l'importance qu'il a pris vis-à-vis du roi. Il est d'ailleurs prêt à tout pour que cette importance diminue. De plus, il voue une haine farouche aux Oléanais. Il se sert des prisonniers, pour se détendre à la chasse à l'homme dans la forêt de Bars. Mais ce qu'il aime par dessus tout c'est de se sentir important. Baudouin est également un chef de guerre des plus brillants mais qui ignore la pitié.

❑ **Eric Berten**
Maréchal de l'ordre

Eric Berten

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
18	16	20	`17	12	15	17

Points de Vie :24
Armure : 1D10+4, grand harnois

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Longue	100%	1D10+1+1D6	100%
Fléau	95%	1D6+1D6	95%
Grande Lance	94%	1D10+3D6	-

Compétences : Persuader 60%, Connaissance de l'Ancien Monde 50%, Premiers Soins 50%, Connaissance de la Musique 70%, Pister 60%, Equitation 100%.
Valeurs : choix, généreux, sens du respect, sens moral.

Sa taille et la beauté de ses traits ne laissent pas présumer de son caractère guerrier. Ce grand personnage siège à la cour du Roi, il sert de conseiller et c'est la seule personne capable de faire modifier les ordres du Roi. C'est un des meilleurs serviteurs du Bâton Runique avec le chevalier Butkin. Il dirige d'ailleurs les chevaliers runiques avec une autorité incontestée et ne reçoit d'ordres que du Roi. Il suit le code de l'honneur des chevaliers moyenâgeux et s'apparente à un paladin. Il perdra la vie dans la bataille de Liège à côté du Roi. Après le départ des Granbretons, les Begers l'enterreront dans le sanctuaire du Bâton Runique.

❑ **Philippe Butkin**
Chevalier

Philippe Butkin

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
19	18	9	13	13	15	15

Points de Vie : 18
Armure : 1D10+4, grand harnois

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Longue	98%	1D10+1+1D6	95%
Fléau	95%	1D6+1D6	90%
Grande Lance	90%	1D10+3D6	-
Hache de bataille	75%	1D8+2+1D6	65%

Compétences : Eloquence 60%, Forgeron 70%, Chercher 50%, Pister 40%, Equitation 90%.
Valeurs : honneur, bravoure, goût du danger, obéissant, obstiné.

Sous sa petite taille et son visage énigmatique, le chevalier Butkin est le serviteur par excellence du Bâton Runique. Il est même prêt à désobéir aux ordres du Roi, qu'il aime comme un père, pour suivre les ordres du Bâton Runique. D'un esprit très droit, il ne permettra aucune allusion à l'encontre du Bâton Runique ou du Roi. Bien que grassouillet, il combat à merveille et n'hésite pas à provoquer quiconque pourrait en douter. Son seul défaut est d'être relativement borné ce qui provoque souvent de vives colères chez le Roi. Il se montre cependant en bataille un compagnon sur qui l'on peut compter. A la bataille de Liège, il est fait prisonnier par Asrovak Mikosevaar qui le fit mourir lentement dans les geôles de Londra.

❑ **Charles Colsens**
Comte de Braban

Charles Colsens

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	16	13	15	12	16	15

Points de Vie :17
Armure : 1D10+4, grand harnois

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Longue	90%	1D10+1+1D6	90%
Fléau	80%	1D6+1D6	80%

Compétences : Persuader 80%, Goûter 100%, Pister 50%, Equitation 80%.
Valeurs : sens du respect, honneur, sens moral, réputation

Ami fidèle de la famille royale, Charles a acquis son titre par la finesse de sa lame. En effet, après avoir remporté deux brillantes batailles contre la Picardia, sa loyauté envers le Roi n'a jamais failli. C'est d'ailleurs pour cela que Elke lui a confié ce comté qui, loin d'être le plus calme, réclame quelqu'un de confiance. Marié et ayant deux fils, Colsens dirige son comté avec beaucoup de dureté. Cependant, c'est un personnage très jovial qui se lie vite d'amitié. Tout le monde sait d'ailleurs qu'à sa table on y mange et on y boit bien. Il mourra à la bataille de Liège, dans une vaine tentative pour sauver son Roi.

❑ **Karl Meustz**
Comte de Trev

Karl Meustz

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	12	13	18	16	16	15

Points de Vie : 13
Armure : 1D10+4, grand harnois

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Longue	70%	1D10+1+1D6	65%
Fléau	50%	1D6+1D6	50%
Dague	50%	1D4+2+1D6	50%

Compétences : Eloquence 60%, Persuader 90%, Cartographie 40%, Mémoriser 60%, Connaissance de la Psychologie 40%, Equitation 50%.
Valeurs : succès, vie de famille, réputation, statut social

Karl Meustz est un Germain très bien intégré dans la culture begère aussi le Roi a-t-il pensé à lui pour s'occuper du deuxième port du royaume. Dernier fils d'un duc germain, il a toujours entretenu de bonnes relations avec les corsaires alsaziens et la Loreine. Au moment du traité de paix avec les Loreins, le Roi l'a placé à ce point névralgique pour le commerce avec les Loreins et les Alsaziens. Son très grand sens de la diplomatie a permis de nombreux échanges commerciaux. Il rivalise d'ailleurs avec Düran pour que Trev devienne le port principal. Ce n'est pas un combattant exemplaire mais son intelligence lui permet d'éviter au mieux les conflits.

❑ **Wilfried Kruger**
Comte de Düran

Wilfried Kruger

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	16	15	14	14	16	14

Points de Vie : 19
Armure : 1D10+4, grand harnois

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Longue	90%	1D10+1+1D6	90%
Fléau	70%	1D6+1D6	70%
Ecu	-	-	80%

Compétences : Eloquence 70%, Cartographie 30%, Evaluer un Trésor 80%, Navigation 20%, Voir 50%, Equitation 70%.
Valeurs : choix, obstiné, indépendant, cupide

Wilfried est également un colon germain intégré en Begik ; il a, en fait, acquis son titre par sa richesse. Fils d'un ancien marchand germain très fortuné, il a profité d'une éducation militaire qui lui a permis de devenir un véritable guerrier. Il a ensuite été à Rem où il est devenu chevalier de l'ordre. Revenu à Düran, il s'est imposé devant la Guilde des Artisans qui voulait la liberté de leur ville : il a mâté cette révolte sur ordre du Roi qui, en récompense, lui a donné son titre.

❑ **Léopold IV**
Evek de Liège
Valeurs : altruiste, pédagogue, généreux, caractériel

Membre de l'Eglise du Sincère Repentir, Léopold IV est évek depuis quelque temps seulement. Il a tout de suite essayé de calmer les tensions en Champeigne entre les deux sectes religieuses. Cependant son action a été mal comprise et les luttes ont repris de plus belle. Il a quand même permis à l'Eglise du Sincère Repentir de se tailler la part du lion dans le Braban. Il quitte quelquefois Liège pour Rem où il sacre les nouveaux chevaliers de l'ordre du Bâton Runique.

❑ **Eric Cegiel**
Chevalier félon

Eric Cegiel

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
18	13	19	15	13	15	14

Points de Vie : 20
Armure : 1D8-1, Demi-plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache (2 M)	90%	3D6+1D6	80%
Epée Longue	80%	1D10+1+1D6	80%
Ecu	-	-	90%
Dague	80%	1D4+2+1D6	80%

Compétences : Eloquence 50%, Evaluer un trésor 60%, Chercher 50%, Embuscade 70%, Se cacher 60%, Equitation 70%.
Valeurs : trop sûr de soi, escroc, cupide, rusé, revanchard.

Ancien chevalier de la cour du Roi, où il a subi une disgrâce, Eric Cegiel s'est enfui en forêt d'Argonne. Là, il a mûri sa revanche sur le Roi. Il a rassemblé un petit groupe de mercenaires, composé pour la plupart de prisonniers en fuite et de plusieurs mutants. Ils attaquent les caravanes marchandes, qu'ils dévalisent. Ils enlèvent aussi les voyageurs et les échangent contre forte rançon. Cegiel se rallia à la cause granbretonne. Plus tard, il fit partie de l'ordre des Vautours et alla commettre ses exactions jusqu'en Scandie. Il avait auparavant tué nombre de ses anciens confrères chevaliers.

❑ **Stanislas Marboeuf**
Maire de Troie
Valeurs : cupide, escroc, couard, machiavélique.

Ce gros bourgeois ventru et bedonnant n'a qu'un but dans la vie, gagner de l'argent. Il impose d'ailleurs de lourds impôts sous prétexte de taxes royales pour le libre contrôle de la ville. De plus, il organise de petits trafics qui lui rapportent beaucoup. Il a des renseignements compromettants sur beaucoup de personnes, que ce soit des ecclésiastiques, des espions de Mortenoir ou des artisans. Il les fait d'ailleurs chanter. Au moment de l'invasion granbretonne, il livre la ville en échange d'un poste important pendant l'occupation. Il sera tué par des résistants auxquels il avait soutiré un peu trop d'argent. Grâce à tous ces "dons", il vit dans une luxueuse maison au centre de la ville et dispose d'une petite milice personnelle qui lui permet de "convaincre" les opposants.

❑ **Geoffroy van der Hild**
Maire de Liège
Valeurs: culte de l'argent, honneur familial, revanchard, beauté.

Cet homme croit au pouvoir de l'argent mais cela ne l'empêche pas d'organiser la vie de sa cité avec un certain génie. Il gère son argent avec beaucoup d'expérience et investit surtout dans les arts et en particulier la peinture. Il lui arrive aussi souvent d'accueillir chez lui certains conteurs de bonne réputation. Il veut rendre sa ville aussi intéressante que Rem.

❑ **Sigur Morgentaler**
Sire de Mortenoir

Sigur Morgentaler

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	12	13	19	15	14	13

Points de vie : 13
Armure : aucune
Compétences : Connaissance de l'Electricité 120%, Connaissance de la Biologie 90%, Connaissance de la Chimie 90%.
Valeurs : trop sûr de soi, nihiliste, revanchard, machiavélique, sadique.

Ce scientifique complètement fou, vit dans le château de Mortenoir au milieu des Ardennes. Il n'aspire qu'à une chose, le pouvoir total ! Après s'être fait exclure de la cour du Roi pour des pratiques interdites, il s'est réfugié à Mortenoir où il se livre sans entrave, à ses expériences. Celles-ci vont de l'arme technologique ultime, à des essais de mutations biologiques sur des sujets vivants. Il est à la tête d'une bande très bien organisée qui se compose de scientifiques mais également de mercenaires et de brigands. Au moment de la conquête granbretonne, il a continué la même démarche, sauf que ses espions se trouvent dans les cours granbretonnes.

Sites Intéressants

Düran

Bien qu'étant le premier port du royaume, Düran est une petite ville tranquille depuis le traité signé avec la Loreine. Elle compte 14 000 habitants. Peuplée à 80% de marins, la ville dispose d'une bonne réputation, on peut y vivre en sécurité. De plus, depuis quelques années, les gros bourgeois s'intéressent à ce port de pêche et l'essor de la ville ne fait que commencer mais on y trouve presque tout ce que l'on veut, que ce soit légal ou au marché noir.

Aix chap

Petite ville bourgeoise et intellectuelle de 6 500 habitants, elle est la seule ville de Begik possédant une bibliothèque digne de ce nom. Peu de gens la fréquentent, hormis les caravanes qui la traversent en provenance de Liège ou de Düran. L'Eglise du Sincère Repentir y a édifié une cathédrale et a converti la plupart de la population. Elle y a installé aussi un monastère dans une ancienne bâtisse du Tragique Millénaire encore sur pied.

Liège

La capitale du Braban regroupe 35 000 habitants. C'est là que vit le Roi dans un quartier réservé. Des remparts importants entourent cette ville. Chaque quartier dispose d'une milice comprenant des hommes vêtus d'armure de cuir et armés d' hallebarde et d'épée courte. Il existe également plusieurs assistants de mairie, un par quartier, qui reçoivent les requêtes des sujets. On peut s'y déplacer en véhicule attelé à 4 roues et très confortable. La plupart des gens vivent dans l'opulence et il n'existe pas de quartier pauvre. Seuls à l'extérieur des remparts, dans l'ancienne cité, vivent des bandes de loqueteux ainsi que quelques mutants descendus des montagnes. Le Roi Elke quitte très peu cette ville qu'il aime. Il n'est pas rare de le voir discuter commerce avec le maire ou d'affaires concernant l'embellissement de la cité. Liège est d'ailleurs la dernière ville qui résista

lors de la conquête granbretonne et plusieurs grands chevaliers du royaume ont perdu la vie en défendant ardemment ses portes.

Namr

Véritable forteresse, Namr se trouve au croisement des deux routes commerciales du nord. Elle comprend 300 hommes armés plus quelques artisans et commerçants qui vivent grâce à ces troupes. Ils sont dirigés par un des vassaux du comte de Braban.

Wavre

Cette ancienne place forte de 2000 habitants est la demeure du comte de Braban. Il s'y est développé un village. Le commerce avec la Picardia, bien qu'assez précaire, leur permet de vivre correctement. Quant au comte, depuis la paix, il coule des jours tranquilles. A la croisée de deux routes commerciales, Wavre sert surtout de relais pour les marchands descendant vers le sud.

Les montagnes des Ardennes

Ces montagnes ont été modifiées suite au mouvement tectonique et à l'affaissement de l'Alsaz. Elles culminent maintenant entre 3 000 et 3 500 mètres, le record étant de 3 635 mètres, environ. Elles sont entrecoupées par des vallées encaissées et des gouffres descendant sous le niveau de la mer. Les neiges éternelles y siègent au-delà de 2 500 mètres et il est très difficile de les traverser en été. En hiver, la température y descend jusqu'à - 30 °C dans certaines vallées et les cols sont infranchissables. De plus, les montagnes sont infestées de jaguars des neiges qui sont de la taille d'un grizzli et possèdent deux têtes indépendantes.

Jaguar des Neiges

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
4D6+8	4D6	3D6+10	2D6	1D6+2	5D6

Armes	Attaques	Dégâts
Griffes	50%	2D6+3
Morsure	45%	3D6

Armure : 4 points, peau.
Compétences : Esquiver 80%+1D10, Pister 70%+1D10, Embuscade 50%+1D10.

Etant très rapides et ayant une vue de 360°, ils peuvent esquiver toutes les attaques. De plus, très intelligents, ils n'attaquent que lorsqu'ils sont sûrs d'avoir le dessus.

Mortenoir

Ancienne forteresse de l'ordre du Bâton Runique, Mortenoir est l'antre de Morgentaler. Elle se situe sur un plateau élevé où la neige est présente huit mois sur douze. Elle est infestée de jaguars des neiges que Morgentaler a réussi à domestiquer. De plus, la tour possède de nombreux niveaux souterrains où le maître des lieux a installé ses laboratoires où il essaye, entre autres d'élaborer une bombe nucléaire. Cette forteresse est également habitée par des mutants attardés, fruits des expériences de Morgentaler. Ils lui sont complètement dévoués, mais très lents, ils ne savent pratiquement pas se battre. Dirigés par des mercenaires payés par le savant, ils se montrent quand même dangereux.

Trev

Comptant 10 000 habitants, Trev se trouve sur la Mosel et s'est reconstruite loin des ruines dangereuses de l'ancienne cité du Tragique Millénaire. La cité est divisée en deux parties. La ville bourgeoise aux riches quartiers se trouve sur la rive gauche. Sur la berge opposée, se sont installés le port, les docks et les bas quartiers où la milice fait des rondes fréquentes.

La demeure du comte occupe une île au milieu de la Mosel et est reliée à la terre ferme par des ponts amovibles, ce qui permet d'isoler l'île. De même la ville possède de nombreux autres ponts de ce type qui séparent, en cas d'attaque la rive gauche de la rive droite.

Le port, bien que moins important que celui de Düran, voit un grand nombre de marchandises transiter. Mais la sécurité est également moindre et il n'est pas rare de se faire attaquer dans les docks et même dans les quartiers plus aisés.

Luxour

Grosse bourgade de 18 000 âmes au milieu de la forêt d'Ardennes, Luxour vit grâce au commerce du bois. Un bois particulier puisqu'il provient des alentours de zones radioactives. Ce bois est le plus dur et le plus résistant qui existe. Il a permis à Luxour de le vendre aux Alsaziens pour leurs bateaux. La ville est d'ailleurs protégée par un rempart constitué de ce bois.

Monfaucon

Comme Wavre, Monfaucon se trouve à l'intersection des deux routes commerciales de l'est. De ce fait, cette forteresse est également un grand relais marchand contenant beaucoup de mercenaires au service de la guilde des marchands. Ancienne place forte à la frontière de la Loreine, Monfaucon a vu sa population changer, passer de guerriers à des commerçants.

Menhildis

C'est la seule place forte ayant encore cette fonction première avec les tours à la frontière d'Oléan. En effet, Menhildis se trouve entre les deux zones radioactives de Begik, elle a donc pour fonction d'empêcher les incursions mutantes dans la plaine de Champeigne. Menhildis protège aussi les caravanes marchandes passant sur la route de l'est, en proie aux différentes embuscades des brigands. De ce fait, la forteresse de Menhildis abrite nombres d'hommes d'armes très bien entraînés. Menhildis sera la dernière poche de résistance en Begik lors de la conquête granbretonne.

Rem

La capitale du royaume compte 35 000 habitants et est réputée pour divers monuments du Tragique Millénaire, dont le plus important de tous, la cathédrale. Construit quatre millénaires auparavant, cet édifice grandiose sert de lieu de culte à l'Eglise du Sincère Repentir. Cette cathédrale a résisté à tous les âges qui se sont déroulés devant elle. Bien sûr, elle a subi des mutilations et de nombreuses parties sont délabrées, entre autres les tours et quelques arcs-boutants. Le deuxième intérêt de Rem est un réseau de canaux souterrains qui permet de circuler sous la ville (bon moyen pour échapper à ses poursuivants). Cependant, ces lieux sont peuplés de coupe-gorges qui ne reculent devant rien. Les grandes foires sont le troisième intérêt de la ville. Ces manifestations regroupent tous les marchands et commerçants du pays. Ces foires durent une semaine et voient la population augmenter de plus de 20 000 personnes. Toute concurrence est permise. C'est d'ailleurs en cette occasion que l'on voit les deux sectes religieuses essayer de rallier des fidèles. C'est aussi la bonne saison pour les assassins et les truands.

En dehors de tout ceci, Rem est une grande ville entourée de doubles remparts très impressionnants. La ville est divisée en deux parties complètement opposées. D'un côté, celui de la nouvelle ville avec ses riches bourgeois, petits nobles et le palais du prince, et de l'autre la vieille ville avec ses ruines où vivent les deux tiers de la population dans la misère et la pauvreté. Ce contraste est la chose la plus flagrante qui frappera un étranger.

Troie

Cette cité un peu particulière regroupe en son sein 15 000 habitants. A l'image de son maire, la ville de Troie ne vit que pour l'or et les moyens d'en obtenir sont pour ainsi dire illimités. Troie est en fait la ville d'escrocs par excellence, l'arnaque et la magouille sont les mots clefs du commerce. De plus, nombre de proscrits, de voleurs de grand chemin viennent se ravitailler à Troie. Aussi il est préférable d'éviter comme la peste cette ville.



Histoire

En 5038, lors de la déliquescence du royaume de France, l'intendant du Royaume de Begik, Baudouin I, fut élu par les grands nobles locaux, roi de Begik. Le territoire était à l'origine un peu plus grand que l'actuel. La paix qui s'installa alors fut des plus précaires car le roi décida de supprimer l'hérédité des titres nobiliaires. Beaucoup de seigneurs décidèrent de se rebeller. Cependant, grâce à sa fortune et ses talents de stratège, Baudouin réussit à éliminer ces seigneurs hormis celui de Loreine. Celle-ci se sépara alors du Royaume de Begik. Cependant essayant de profiter de cette guerre civile, la Picardia déclencha une vaste offensive visant à récupérer le Braban. C'est alors que les Begers dans un sursaut national ont fait front pour repousser les envahisseurs. Cette guerre qui dura cinq années se conclut par une victoire écrasante et la Picardia fut obligée de céder une partie de son territoire du nord. Le Roi mourut dans cette guerre, son fils Léopold lui succéda. Celui-ci beaucoup moins ambitieux que son père, laissa le royaume à lui-même. Ensuite Léopold III, petit-fils de Baudouin I, hérita du trône. Trop jeune pour régner, la charge du royaume fut confiée au Maréchal de l'Ordre du Bâton Runique qui fit stopper les querelles religieuses pour s'occuper d'une nouvelle menace très sérieuse, les Loreins ! En effet, ces derniers s'étaient décidés à passer à l'attaque de la Begik. Mais la réunion de l'ordre du Bâton Runique a permis une victoire totale et définitive sur la Loreine. Cette victoire begère reste néanmoins sujette à controverse et l'interprétation des faits de cette guerre diffère d'un historien à l'autre. Quoiqu'il en soit, durant cette guerre, l'Oléan espérant tirer les marrons du feu, déclara la guerre à la Begik et ce fut le jeune Roi, âgé de 14 ans alors, qui mena ses troupes à la victoire. Cependant si un traité de paix fut signé avec la Loreine auquel on accorda le contrôle de la rive droite de la Mosel, il n'en fut pas de même avec l'Oléan. Au moment de la conquête granbretonne la guerre dure toujours.

La conquête granbretonne

Le sud céda sans trop de résistance. Les armées granbretonnes, descendant du nord et de l'ouest dirigées par Méliadus lui-même tombèrent face à la totalité de l'armée begère aux portes de Liège. Cette bataille fut une des plus difficiles qu'eurent à livrer les Granbretons. Car après avoir contenu deux assauts consécutifs d'au moins 30 000 animaux, les défenseurs se replièrent dans la ville et un siège de plusieurs mois commença. S'il finit par la victoire granbretonne après la quasi-destruction de la ville ainsi que de l'ordre du Bâton Runique, cette victoire coûta aux troupes granbretonnes plus de 25 000 morts.

L'occupation

Celle-ci fut terrible pour les Begers. Huon voulant se venger des pertes infligées à son armée laissa sur place plus de 10 000 animaux, surtout des Hyènes et des Chats. Le gouverneur de la Begik fut le grand connétable des Hyènes, Kran Vlaner. Il rasa, pilla, brûla le pays et y appliqua une politique de terreur. La seule cité échappant à son terrible courroux fut Troie dont le maire avait livré sa ville et était devenu un commandeur de l'ordre des Vautours.

La libération

Nombre de seigneurs s'étaient retirés dans les Ardennes avec beaucoup de leurs hommes. Ils se sont dissimulés durant les sept ans d'occupation de la Begik. Ils se sont ensuite alliés avec Morgentaler, qui leur fournit des armes technologiques incroyablement dévastatrices, qui leur permirent de couper la route aux légions revenant de Moscovie. Ils ont bloqué toutes les voies de communication de l'armée et ont pu l'exterminer. En échange de son aide, Morgentaler fut autorisé à revenir à la cour. Cependant son alliance avec le Duc d'Oléan n'étant pas encore rompue, Morgentaler décida de voler de ses propres ailes. Il confia à Baudouin, nouveau roi de Begik, un moyen de le repousser définitivement. Capturé par les Granbretons, Baudouin réussit à s'évader et à réunir la résistance du pays. Les précieux renseignements de Morgentaler lui permirent de repousser le duc d'Oléan. Morgentaler devient alors conseiller du nouveau roi et créa une confrérie de scientifiques qui se développa rapidement. Le roi quant à lui rassembla les survivants de la noblesse et réorganisa le royaume. Lors de la reconstitution du royaume de France , Baudouin signa une alliance militaire et commerciale avec lui.

Voyager en Begik

Voyager en Begik est relativement agréable, surtout durant la belle saison. Les routes commerciales sont sûres et fréquentées. La sécurité est assurée d'une part par les milices marchandes et d'autre part par les patrouilles militaires. Mais dès que l'on quitte ces routes, surtout à l'est dans les forêts, les attaques de mutants et de brigands ne sont pas rares. Aussi est il fortement conseillé de suivre les routes commerciales. Durant l'occupation granbretonne, les routes ont perdu beaucoup de leur sécurité .Cependant, à l'est, nombre de voies commerciales furent fermées et interdites à la population. Dans ces zones, les Granbretons éliminaient toute âme qui vive sous le prétexte d'être des résistants.

Aventures en Begik

- Un grand cerf blanc est apparu depuis peu dans la Forêt de Bars. Le comte de Champeigne s'est juré d'en faire son plus beau trophée, quant aux Ecologiastes, ils le considèrent comme le roi de ces lieux. Ils montent une garde sévère et attaquent tous ceux qui prétendent le chasser. Les personnages sont contactés par le comte de Champeigne. De son ton impérieux, il leur demande "d'occuper" les Ecologiastes pendant qu'il poursuit le cerf blanc avec sa meute.

Un refus serait malvenu, Baudoin van Elsik ne supporte pas la contrariété. On dit aussi que les Ecologiastes réservent un sort terrible aux chasseurs du grand cerf blanc.

- Les personnages apprennent une bien mauvaise nouvelle. Accusé (à tort ou à raison ?) l'un de leurs amis va participer, côté gibier, aux chasses du comte de Champeigne. Vont-ils l'abandonner à son triste sort ou tenter de le sauver lors de la grande chasse dans la forêt de Bars ?

- Une créature infernale hante la forêt d'Argonne. Les meilleurs chevaliers du Bâton Runique sont venus prêter main forte au comte de Menhildis, mais la bête échappe à toutes les battues. Même le redoutable comte de Champeigne a échoué. Déjà plus d'une centaine de paysans, forestiers et voyageurs ont péri déchiquetés. Le comte de Menhildis a promis une récompense de 100 000 A pour la tête de la bête.

Certains suggèrent que la bête n'est ni un loup, un ours ou un mutant mais "quelque chose" ayant surgi des âges sombres du Tragique Millénaire. D'autres rendent même responsables les Kerst de ce monstre, affirmant que les gardiens ont failli à leur titre. Mais, après tout, que doivent-ils garder ?

- Eric Cegiel, le chevalier félon, a jeté un défi au propre fils du roi. Il le somme de se présenter dans la forêt, à la vieille pierre, accompagné de quatre chevaliers. Eric Cegiel sera présent avec quatre de ses hommes pour ce duel à cinq. Blessé dans son orgueil de prince, le comte de Champeigne a décidé de relever ce défi malgré l'interdiction formelle de son père, le roi.

Lanne Debran, conseiller de Baudouin Van Elsik, contacte les personnages afin de leur confier une mission délicate. Ils doivent infiltrer les brigands et découvrir s'il ne s'agit pas d'un piège. Lanne Debran ne s'est pas trompé, Eric Cegiel a conçu ce traquenard avec Sigur Morgentaler. Une centaine d'hommes embusqués doivent capturer le prince et le remettre à Morgentaler en échange de plus de 500 000 A. Morgentaler demeure un simple intermédiaire. Le véritable instigateur de cette embuscade est Shariskan, le duc d'Oléan. Il espère ainsi capturer le fils de son pire ennemi et se livrer ensuite à un odieux chantage.

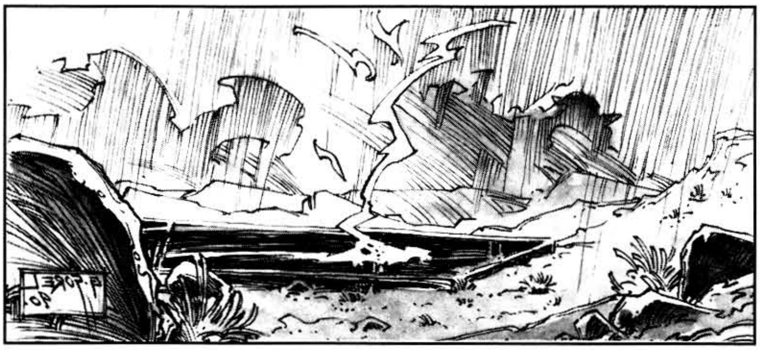
- Un étrange chevalier caparaçonné d'une armure d'or et de jais contacte les personnages. Il leur demande de le guider dans la forêt d'Ardennes vers la forteresse mystérieuse du sinistre Morgentaler. Pour quelle raison le Bâton Runique associe-t-il les personnages à ces intrigues sinueuses ? Et que veut le chevalier d'or et de jais ? Tuer Morgentaler, le menacer, lui délivrer un message ?

- Isabel, la fille du comte de Trev, a été enlevée par des sbires de Morgentaler. Karl Meustz a sollicité l'aide du roi pour secourir sa fille. Elke van Elsik a ordonné une grande quête à tous ses chevaliers, délivrer des griffes de Morgentaler la belle Isabel. Si les personnages y participent, ils la découvriront, errant dans les bois. Celle-ci prétend s'être enfuie du repère de Morgentaler. La gloire attend au retour les personnages. Cependant, quelques mois plus tard, la belle appelle ses sauveurs. Elle leur avoue son secret et ce qui s'est passé au château de Morgentaler. L'ignoble savant l'a fait enlever non pour soumettre son père à un quelconque chantage, ni pour lui réserver un sort cruel, mais simplement parce que Morgentaler se meurt d'amour pour elle. Devant son désespoir, Morgentaler l'a libérée. Depuis, Isabel s'est découvert une affection grandissante pour ce monstre. Elle a décidé de retourner chez Morgentaler, elle espère même le ramener sur le droit chemin. Elle demande aux personnages de l'escorter secrètement jusqu'à sa forteresse. Isabel ne veut pas prévenir son père de ses intentions, aussi les personnages risquent-ils d'être accusés d'enlèvement. Surtout que leur exploit passé a provoqué bien des jalousies à la cour.

- La cathédrale de Rem a été violée ! Des voleurs impies y ont dérobé la couronne royale, le sceptre et l'huile sacrée destinée à oindre le futur roi. Les personnages présents à Rem ont été témoins de ce vol. L'un d'eux a même reconnu l'un des voleurs, le propre fils de Stanislas Marbeuf ! Celui-ci les convie dans son palais à Troie pour des festivités. Que complote le maire de Troie ? Est-il coupable de trahison envers son roi ?



L'Oléan



Description Géographique

L'Oléan est au coeur de la France d'Hawkmoon. Ce duché a des frontières avec la Normandia, Parye, la Begik, la Loreine, le Lyonois et le Vieux Royaume. L'Oléan offre toutes sortes de paysages. De grandes plaines cultivées occupent le nord du pays. On trouve au sud les Collines de Niveroi, des forêts, une chaîne de volcans éteints et une vaste région de lacs et de marais. L'Oléan est traversé par la Loir. Ce fleuve n'est navigable que jusqu'à Oléan, la capitale. Chart, Never et Aux sont les trois autres grandes villes du duché. Aux se trouve sur une portion de terrain conquis de haute lutte sur la Begik. Une ligne de forteresses garde la frontière nord-est.

Le climat sur l'Oléan est particulier. Eté comme hiver, le jour comme la nuit, le ciel est encombré par de lourds et épais nuages noirs. Parfois, ces nuages crèvent et déversent un torrent de pluie poisseuse. Les orages de l'Oléan sont réputés pour leur violence. Ils durent parfois plusieurs jours et interdisent toute activité dans le duché. La Loir connait alors des crues terribles qui bloquent la navigation et noient les quartiers les plus bas d'Oléan.

L'Oléan est un duché riche. Son opulence ne vient pas de l'agriculture mais des formidables mines d'argent qui furent découvertes dans la chaîne de montagnes volcaniques. Grâce à cette mine, l'Oléan est un des plus puissants états de France tant sur le plan économique que militaire.

Population

La population de l'Oléan est rurale pour la plupart. Elle est constituée de serfs incultes abrutis de travail. Les serfs ne possèdent rien. Ils sont traîtés par les hobereaux comme des esclaves. Ils n'ont aucun droit, aucune possibilité de s'enrichir, aucun espoir de gagner un jour la liberté. La population rurale est très croyante. Elle est entièrement convertie par le Sincère Repentir qui la maintient dans son ignorance et lui fait accepter son sort sous prétexte qu'il est inscrit dans un ordre divin et inébranlable. Persuadés de gagner leur salut, les serfs se tuent au travail sans se poser de questions. Ils sont totalement aliénés et incapables de décider par eux-mêmes. Il est presque impossible de communiquer avec les serfs. D'une part, ceux-ci parlent un affreux patois dérivé du français. D'autre part, ils se méfient des étrangers qui pourraient amener l'hérésie et s'empressent de signaler leur présence au chef du village ou au prêtre.

Les mutants en liberté sont rares dans l'Oléan. Traqués par le Sincère Repentir, ils se terrent dans les régions les plus sauvages du duché.

Population de l'Oléan

Humains	
Humains	900 000
Non-humains	
Mutants	2 000

Organisation Politique

L'Oléan est un duché. Il a à sa tête le tyrannique duc Shariskahn dont le règne de terreur restera dans l'histoire et dont la cruauté est déjà, à l'époque d'Hawkmoon, proverbiale. Shariskahn dirige le duché depuis plus d'un siècle. On le dit sorcier mais sa longévité (il a environ 180 ans) ne doit rien à la sorcellerie. Shariskahn survit grâce

Table d'Evénements en Oléan

Evénements Communs

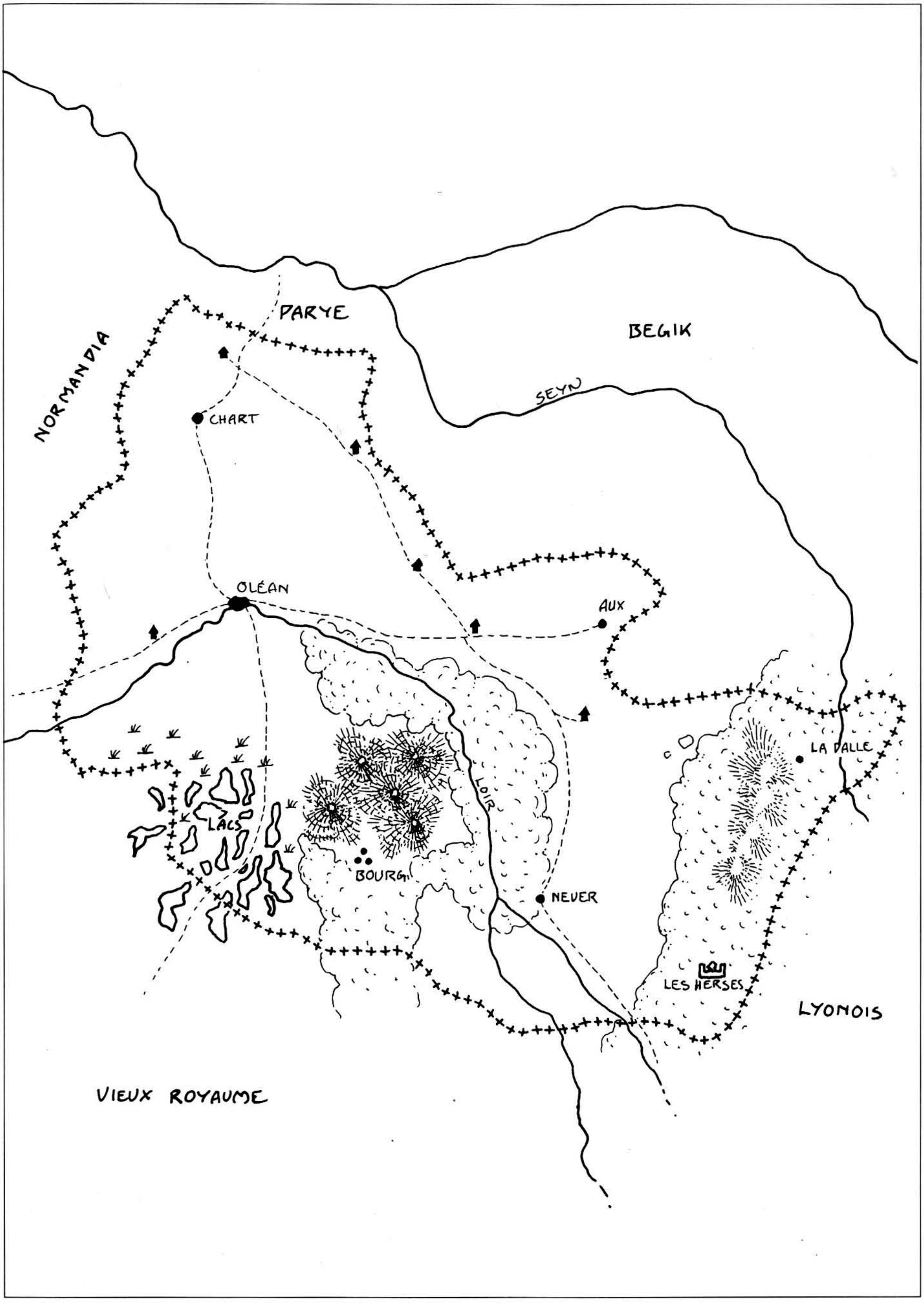
- La santé morale des ouailles d'un village laisse à désirer; le prêtre se lance dans un sermon lapidaire.
- Contrôle de routine à Oléan : la Légion Noire arrête tous les étrangers qui ne sont pas marchands.
- Un des terribles orages du duché éclate.
-Une exécution publique est organisée. Tout le monde est invité à la fête.

Evénements Rares

- Un groupe d'espions a été signalé dans les campagnes. La Légion Noire est sur ses trousses.
- Un serf a volé une poignée de blé. Tout son village est rasé.
- Une nuit, une famille entière est enlevée par les Centuries de l'0mbre.
- Shariskahn a à nouveau déclaré la guerre à la Begik : on engage.

Evénements Exceptionnels

- Un groupe de mutants de guerre s'est échappé. La chasse est lancée
- L'hiver est particulièrement rude ; guidée par ses prêtres, une ville entière se mortifie durant toute une journée pour implorer le pardon divin.
- Un guerrier portant une étrange armure noire et or a été vu à Oléan; il a défié Shariskahn puis a disparu.


PARYE
BEGIK
NORMANDIA
SEYN
CHART
OLÉAN
AUX
LOIR
LA DALLE
LACS
BOURG
NEVER
LES HERSES
LYONOIS
VIEUX ROYAUME

à une gigantesque machinerie à laquelle il est presque totalement intégré et qui a pris peu à peu le relais de ses principaux organes, à l'exception du cerveau.

Shariskahn est tout puissant. Il règne par la terreur. Personne, dans le duché, n'est à l'abri de sa vindicte. Dès son accession au trône d'Oléan, Shariskahn entama un terrible processus d'épuration au sein de sa noblesse. Une à une, toutes les têtes pensantes du duché tombèrent. A l'issue du processus, il ne restait que les plus serviles et les plus stupides. Aujourd'hui encore, Shariskahn prend soin de ne garder autour de lui que ceux qui lui sont totalement asservis. Shariskahn exige une obéissance sans condition de sa noblesse. Malheur aux esprits forts ou aux rebelles, ils connaitront une fin tragique et entraineront dans leur perte tous leurs proches, parents et amis. A la cour d'Oléan, la moindre erreur est fatale ; le moindre soupçon né dans l'esprit du duc tue celui qui l'a inspiré. Shariskahn se garantit ainsi la loyauté inconditionnelle de ses principaux lieutenants.

La population locale n'est pas mieux lotie que la noblesse. Grâce au Sincère Repentir et à son évangélisation, Shariskahn sait qu'il n'a rien à craindre des serfs. Les citadins, par contre, pourraient constituer un foyer de révolte. Pour éviter toute possibilité de sédition, Shariskahn a fait de son duché un vaste état policier. Il n'est pas une bourgade, pas un village qui ne soit surveillé par une pléthore d'indicateurs et d'espions. Le réseau de renseignements dont dispose Shariskahn est un des plus performants d'Europe. Rien n'échappe à ses agents. Surveillée de jour comme de nuit, la population de l'Oléan vit dans la peur. Personne ne peut affirmer avec certitude que telle ou telle de ses connaissances ne travaille pas en secret à envoyer régulièrement un rapport témoignant de la "moralité civique" de ses concitoyens.

La paranoïa est telle que certains en viennent à se méfier des membres de leur propre famille. Peut-être n'ont-ils pas tort ! Une délation, un rapport accusateur suffisent parfois à provoquer la disparition nocturne de toute une famille. Plusieurs personnes peuvent ainsi disparaitre du jour au lendemain sans qu'aucune explication ne soit donnée par les autorités et, de plus, sans que personne ne songe à protester. La maison des disparus sera bientôt attribuée à d'autres et la vie continuera son cours. Dans un tel contexte, on imagine mal comment une rebéllion pourrait s'organiser. En plus d'un siècle de règne, Shariskahn n'eut à faire face à aucune révolte.

En outre, l'activité militaire est constante dans l'Oléan. Même lorsque le duché n'est pas en guerre contre la Begik, les troupes armées de la Légion Noire (voir encadré) parcourent le pays tout au long de l'année. Ces colonnes vont de forteresse en forteresse, de cité en cité et s'inquiètent du bon entretien des installations militaires. Le duché est d'ailleurs en permanence sous le coup de la loi martiale.

D'importantes garnisons sont cantonnées dans toutes les villes ; elles ont pour tâche d'en assurer la sécurité et d'y faire régner l'ordre. Tout nouvel arrivant dans une cité aura affaire à sa milice au bout de quelques heures. S'il ne peut répondre de ses intentions dans le duché ou brandir un laisser-passer en bonne et due forme, il se verra "prier" d'emprunter au plus tôt le plus court chemin vers la frontière.



Sectes Présentes

Le Sincère Repentir est la religion officielle de l'Oléan. C'est aussi la seule religion qui y soit tolérée. Le Sincère Repentir est parfaitement implanté dans le duché. Il a converti la totalité de la population tant citadine que rurale. Dans les campagnes, le fanatisme aveugle et l'obscurantisme sont le lot commun. Inculte, abrutie et totalement soumise, la population paysanne suit sans conteste les préceptes de l'Eglise. L'autorité ducale et l'autorité religieuse sont pour les serfs une seule et même chose ; ce qui est voulu par le duc est voulu par Dieu. Dès lors, se rebeller ou prétendre à des réformes serait non seulement un crime abominable. mais une hérésie menant droit à l'enfer. De toute façon, le degré d'allénation des serfs est tel qu'ils sont incapables d'imaginer que les choses puissent changer un jour et que leur sort puisse être autre.

Le Sincère Repentir pourrait donc prétendre être le maître des campagnes si les espions du duc ne surveillaient pas les religieux. Shariskahn ne tolère le Sincère Repentir que dans la mesure où celui-ci conforte son pouvoir. Quant au Sincère Repentir, il a bien du mal à imaginer comment un état pourrait mieux servir ses aspirations. Cet échange de bons procédés vaut les alliances les plus fermes. Le chef religieux du Sincère Repentir en Oléan compte parmi les plus proches conseillers du duc. Chaque garnison a son aumônier. Les armées d'Oléan ne partent pas en guerre sans avoir été bénites par le Haut Clergé.

Pour finir, ajoutons que l'Oléan est également le fief de l'Ordre Noir, dont Shariskahn est le chef. L'Ordre Noir réunit des savants, des érudits et des nobles de toute l'Europe. Le but de cette société secrète est de s'emparer du Batôn Runique et d'en contrôler la puissance afin de dominer le monde. Les agissements de l'Ordre Noir passent le plus souvent inaperçus. En général, ils se réduisent à une quête du savoir, à une simple recherche d'informations. Il arrive pourtant que l'Ordre Noir en vienne à des interventions plus "musclées". L'Ordre Noir est en effet à couteaux tirés avec une autre organisation aux objectifs diamétralement opposés : les Amis du Batôn Runique. Ceux-ci cherchent à en savoir plus sur le Batôn Runique afin de le servir et d'aller dans le sens du Destin. Les Amis du Batôn Runique ne sont pas représentés en Oléan. L'Ordre Noir, par contre, y est plus fort qu'ailleurs puisqu'il bénéficie de l'appui de la Légion Noire. Celle-ci lui transmet tous les renseignements susceptibles de l'intéresser.

Sciences et Savoirs

L'essentiel des savants de l'Oléan est réuni à Oléan, la capitale, au sein de la Grande Académie. Ce gigantesque bâtiment abrite en fait deux collèges distincts de savants : l'Académie de Médecine et l'Académie de Recherches.

Obsédé par sa survie, terrifié par la mort, Shariskahn créa durant la première année de son règne l'Académie de Médecine. Pour ce faire, il déporta manu militari tous les savants de son duché, les établit à Oléan et leur ordonna de ne concentrer leurs recherches que dans un sens: trouver le moyen de le rendre immortel. Ce projet démesuré engloutit des sommes défiant l'imagination. Les premières années, les résultats ne furent pas à la mesure des investissements. Fou de colère, Shariskahn ne put supporter la perspective de connaître le sort du commun des mortels. Il fit exécuter ceux qu'il avait placés à la direction de l'Académie. Par la terreur et des crédits presque illimités, le duc finit par obtenir un semblant d'immortalité. Un à un, ses organes naturels furent remplacés par une machinerie de plus en plus complexe et imposante. Les Granbretons sont d'ailleurs pour beaucoup dans les récentes découvertes de l'Académie de Médecine. Renseigné par ses espions sur l'obsession de Shariskahn, l'empereur Huon comprit comment il pouvait amener le duché d'Oléan à laisser passer ses troupes d'invasion. Huon proposa au duc de lui envoyer un collège de Serpents afin qu'il se mette à son service, en échange de quoi Shariskahn signerait un traité d'alliance avec la Granbretanne. Le duc, bien-sûr, accepta. Depuis, l'Académie de Médecine ne découvre que ce que souhaitent les Granbretons. A savoir : le moyen de maintenir le duc en vie (car il est un allié de poids) mais en aucun cas celui de lui faire gagner l'immortalité.

Quant à l'Académie de Recherches, il s'agit d'un des plus grands centres d'expérimentation des évolutionnistes en Europe. Financé par les caisses ducales, ce centre de recherches vise l'élaboration de mutants de guerre. Les terribles mutants qui participent pour beaucoup à la force armée de Shariskahn sortent de ces laboratoires. En plus de crédits astronomiques, l'Académie de Recherches bénéficie d'un matériel vivant inépuisable. Lorsque le besoin s'en fait sentir, le duc n'hésite pas à puiser parmi les prisonniers de droit commun ou même parmi les serfs. Trompés par les religieux, ces pauvres bougres croient quitter leur campagne poour gagner le salut de leur âme. L'Académie de Recherches est performante. Jusqu'à présent, les monstres qu'elle produit donnent au duc entière satisfaction.

Si les savants trouvent grâce aux yeux de Shariskahn, les érudits sont traqués, torturés, assassinés. Epaulé par le Sincère Repentir qui les accuse d'hérésie, le duc fait la chasse aux intellectuels, qu'il juge séditieux. Régulièrement, de gigantesques autodafés sont organisés dans les grandes villes. Seuls les ouvrages religieux et les textes officiels à la gloire du duc échappent au bûcher. Malheureusement pour les érudits, Shariskahn est tout à fait conscient que la connaissance amène souvent la révolte.

La Légion Noire

Il y a un peu plus d'un siècle, Shariskahn ne put plus sortir de son palais tant la machinerie nécessaire à le maintenir en vie était déjà devenue imposante. Dès lors, il comprit que, pour conserver son trône, il lui fallait trouver d'autres bras pour frapper ses ennemis, d'autres yeux pour les débusquer. Un an plus tard, la Légion Noire commençait sa sinistre carrière. Elle allait devenir le symbole d'un règne de terreur et d'atrocité.

A l'époque d'Hawkmoon, la Légion Noire est au fait de sa puissance. Elle compte 3 000 combattants. Parfaitement disciplinés, entraînés et équipés, ces légionnaires sont à classer parmi les meilleurs soldats d'Europe. Le général en chef de la Légion Noire, le marquis de Pesht, est un véritable génie militaire qui ne le cède en rien aux plus brillants Granbretons.

La Légion Noire est organisée en 30 centuries dont :

- 2 centuries affectées à la garde du palais du duc Shariskahn
- 4 centuries de cavalerie légère
- 2 centuries de cavalerie lourde
- 5 centuries de troupes de choc
- 1 centurie d'élite, commandée au combat par le marquis de Pesht en personne et composée des meilleurs éléments de la Légion
- 2 centuries aériennes, montées sur de gigantesques chauves-souris
- 14 centuries de ligne (les seules auxquelles un mercenaire étranger puisse accéder).

En plus de ces trente centuries militaires, la Légion Noire compte également dans ses rangs des centaines d'espions et d'assassins. Le nombre exact de ces soldats de l'ombre n'est connu que du duc et de son âme damnée, le marquis de Pesht. A l'origine, ils étaient 700. Il est certain que ce nombre ne désigne qu'une fraction d'entre eux. Cependant, l'habitude est restée et l'on parle toujours des "Sept Centuries de l'Ombre".

L'organisation des Centuries de l'Ombre est tenue secrète. On sait cependant qu'elle se réalise dans tous les secteurs d'activité des services secrets modernes. Elles sont, par exemple, certainement responsables du climat de délation qui règne en Oléan. De même, elles sont chargées des sales besognes : enlèvement, assassinat, interrogatoire, torture. Elles font également office de police politique.

Grâce aux Centuries de l'Ombre, Shariskahn n'ignore rien de ce qui se passe sur ses terres. Pour faciliter l'échange d'informations entre les grandes villes, l'Académie de Recherche a mis au point un mutant capable de voler, une sorte de singe ailé. Jours et nuits, leurs sinistres silhouettes sur le ciel encombré d'Oléan. Un message peut ainsi être transmis en quelques heures d'un bout à l'autre du duché.

L'Armée

Dans une dictature militaire, l'armée peut tout, l'armée est tout. Le duché d'Oléan n'échappe pas à la règle. Grâce aux fabuleuses richesses tirées des mines d'argent de la chaîne volcanique, Shariskahn est à la tête d'une des plus puissantes et nombreuses armées de France. L'ambition de Shariskahn est de devenir un jour Roi de France. Pour parvenir à ce but, il a mis sur pied une armée terrible où les soldats de profession côtoient les meilleurs mercenaires et les plus affreux mutants de guerre.

La Légion Noire : 3 000 hommes

Les centuries de guerre de la Légion Noire constituent l'épine dorsale de l'armée de Shariskahn. Chacune de ces centuries a son emblème. Un centurion dirige une centurie ; il dispose de 10 décurions pour transmettre ses ordres. Les centurions, eux, ne prennent leurs ordres que du duc ou de leur général : le marquis de Pesht.

La Légion Noire est le cauchemar de la population. La terreur qu'elle provoque est justifiée. Un légionnaire, du moment qu'il porte l'uniforme noir et pourpre des centuries, a droit de vie et de mort sur quiconque en Oléan pourvu que cette personne ne soit pas noble. Dans le même ordre d'idée, un mot de Pesht suffit à faire raser un village et massacrer ses habitants.

Légionnaire

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	15	14	10	13	15	12

Points de vie : 16
Armure : variable, dépend de la centurie

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	60%	1D10+1+1D6	60%
Grande lance	60%	1D10+1+1D6	60%
Bouclier	-	-	50%
Javelot	60%	1D6+1D4	-

Compétences : Premiers Soins 50%, Voir 65%, Eviter 60%.

Centurion

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	14	15	13	13	14	16

Points de vie : 17
Armure : variable, dépend de la centurie

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	80%	1D10+1+1D6	70%
Bouclier	50%	2D6	90%

Compétences : Premiers Soins 60%, Eloquence 50%, Voir 70%, Eviter 70%, Equitation 80%.

❏ **Centuries de cavalerie légère**

Ces quatre centuries sont utilisées pour des missions de reconnaissance et pour traquer l'ennemi en fuite.

Centuries de cavalerie légère

Armure : 1D6, cotte de mailles
Compétence supplémentaire des légionnaires : Equitation 80%
Compétence supplémentaire des centurions : Equitation +10%

❏ **Centuries de cavalerie lourde**

La cavalerie lourde est utilisée pour charger les lignes ennemies et tenter de percer le front. Les légionnaires de la cavalerie lourde manient la Lance (1 main) plutôt que la Grande Lance.

Centuries de cavalerie lourde

Armure : 1D10+2, plaques
Compétence supplémentaire des légionnaires : Equitation 80%
Compétence supplémentaire des centurions : Equitation +10%

❑ Centuries de ligne

Ces 14 centuries constituent le gros des troupes de la Légion Noire. Ce sont des fantassins.

Les meilleurs d'entre eux seront affectés dans des centuries plus glorieuses. Les centurions et légionnaires de ligne ne bénéficient d'aucune compétence supplémentaire.

Centuries de ligne
Armure des légionnaires : 1D6, cotte de mailles
Armure des centurions : 1D8-1, demi-plaques
Compétences supplémentaires : aucune

❑ Centuries de troupes de choc

Ces cinq centuries se trouvent toujours en première ligne, sont les premières à monter à l'assaut des citadelles assiégées. Ce sont des fantassins. Ces centuries sont équipées comme les troupes de ligne. Pour devenir membre des troupes de choc, il est nécessaire d'avoir au moins 15 en POU. En effet, avant un combat, les troupes de choc avalent une potion créée par l'Académie de Recherche et qui les plonge dans une fureur guerrière pour 4 heures. Durant ce temps, les hommes des centuries de choc se battent comme si leurs Points de Vie étaient doublés. Passé ce délai, ils retrouvent leur niveau de Points de Vie normal et survivent rarement aux horribles blessures qu'ils ont supportées grâce à la drogue.

Centuries de troupes de choc
Armure des légionnaires : 1D6, cotte de mailles
Armure des centurions : 1D8-1, demi-plaques
Compétence supplémentaire : aucune

❑ Centuries personnelles de Shariskahn

Ces deux centuries sont affectées à la garde du duc. Elles ne quittent jamais le palais. Ils sont armés comme les légions de ligne.

Centuries personnelles de Shariskahn
Armure : 1D10+2, plaques
Compétence supplémentaire des légionnaires : Equitation 75%
Compétence supplémentaire des centurions : Equitation +10%

❑ Centuries d'élite

Ces deux centuries, commandées par Pesht en personne, sont composées des meilleurs éléments de la Légion Noire. Ce sont des centuries montées.

Chaque légionnaire de ces centuries est l'équivalent d'un centurion de ligne. Les centurions bénéficient d'un bonus de 10% dans toutes leurs compétences.

Centuries d'élite
Armure : 1D10+2, plaques
Compétence supplémentaire : spéciale

❑ Centuries aériennes

Ces deux centuries sont montées sur des chauves-souris géantes, issues des laboratoires de l'Académie de Recherche.

Centuries aériennes
Armure : 1D6, cotte de maille
Compétences supplémentaires des légionnaires : Navigation Aérienne 70%, Diriger une Créature Ailée 65%.
Compétences supplémentaires des centurions : Navigation Aérienne 90%, Diriger une Créature Ailée 85%.

❑ Chauves-souris géantes

Ces monstres ailés sont les équivalents morbides des flamants de Kamarg. Ils sont le fruit des expériences de l'Académie de Recherche et sont élevés en captivité dans les grottes du sud du pays. Leur peau est couverte d'un pelage allant du noir au brun. Ces chauve-souris ressemblent trait pour trait à leurs cousines de taille plus modeste. Dressées, elles sont aussi impassibles que des chevaux de guerre.

Leur principal défaut vient de ce qu'elles supportent assez mal la lumière du jour. En Oléan, cela n'est pas un problème puisque le ciel est en permanence encombré de nuages épais qui cachent le soleil. Par contre, cet handicap leur interdit de passer les frontières du duché. En revanche, ces créatures sont en mesure de voler par temps d'orage sans danger et leur sonar leur permet de voyager de nuit. Elles ne peuvent porter un homme dont la TAI est supérieure à leur FOR.

Chauves-souris géantes

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
5D6	3D6	7D6	1D6	2D6	3D6+6

Points de Vie moyens : 25
Armure : 2 pts de cuir + 1D6 d'armure (cotte de mailles) en combat.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	35%	2D6	-
Griffes (2)	40%	1D6+6	30%

Compétences : Voir 70% + 1D10, Eviter 40% + 1D10 (en vol)

❑ Compagnies de mercenaires, 5 000 hommes

Shariskahn est assez riche pour pouvoir entretenir en temps de paix plusieurs compagnies de mercenaires en plus de ses troupes régulières. En temps de guerre, le nombre des mercenaires peut doubler. Ces compagnies de mercenaires sont très bien payées. Elles sont par conséquent absolument fidèles au duc et ne se livrent à aucune exaction dans le pays. En outre, la Légion Noire est là pour veiller au grain. Shariskahn leur confie en général la garde des citadelles construites à proximité de la frontière avec la Begik.

Mercenaire, soldat

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	15	13	10	10	14	12

Points de Vie : 16
Armure : 1D6, cotte ou 1D8-1, demi-plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	60%	1D8+1+1D6	50%
Bouclier	-	-	60%
Lance (1 main)	50%	2D6+1	50%

Compétences : Premiers Soins 70%, Voir 65%, Eviter 60%

Mercenaire, cavalier

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	14	14	11	10	16	12

Points de Vie : 16
Armure : 1D8-1, demi-plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Sabre	60%	2D6+2	50%
Bouclier	-	-	60%
Javelot	60%	1D6+1D4	-

Compétences : Premiers Soins 70%, Voir 60%, Eviter 50%, Equitation 75%.

Mercenaire, officier

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	14	14	12	10	13	14

Points de Vie : 16
Armure : 1D10+2, plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	70%	1D10+1+1D6	60%
Bouclier	-	-	70%
Dague	60%	1D4+2+1D6	50%

Compétences : Eloquence 65%, Crédit 50%, Voir 70%, Eviter 80%, Equitation 85%, Embuscade 40%

❑ **Mutants de guerre (10 000)**

Plus de la moitié des combattants de l'armée de Shariskahn sont des mutants. Ces mutants ont été conçus dans les laboratoires de l'Académie de Recherche. Ce sont des machines à tuer, dénuées de tout sentiment, incapables de penser pour la plupart. Ces mutants ont été génétiquement programmés pour servir le duc et mourir au combat. Leur propre mort leur est indifférente. Ils aiment tuer et voir souffrir.

La horde infernale des mutants de guerre n'apparait pas en temps de paix. Elle vit dans de vastes réseaux de cavernes fermées par de lourdes herses où elle se reproduit. Quand vient le temps des combats, on les libère et, par le fouet et le fer, on les amène jusqu'au champ de bataille. La vue de cette horde morbide en a fait reculer plus d'un.

❑ **Les Hurleurs (2 000)**

Ces mutants sont des humanoïdes ailés. Leur corps simiesque est recouvert d'une épaisse couche de fourrure grise maculée de crasse et de croûtes. Leurs ailes sont semblables à celles des chauves-souris. Totalement sauvages, les hurleurs sont incapables de manier une arme ou de respecter une stratégie. Ils préfèrent fondre en masse sur leurs ennemis et les dépecer à coup de griffes et de crocs. Les hurleurs ne sont pas pénalisés par l'obscurité nocturne.

Leur nom vient du cri strident qu'ils poussent en piquant sur leur adversaire. Quiconque entend ce cri doit réussir un jet sous 5 x POU. En cas d'échec, la victime sera considérée comme surprise.

Les Hurleurs

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
3D6+6	4D6	2D6+6	1D6	1D6	3D6+6

Points de Vie Moyens : 14
Armure : 4 points de fourrure et de cuir

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Griffes(2)	50%	2D6	50%
Morsure	40%	1D6+6	-

Compétences : Voir 80% + 1D10, Eviter 65% + 1D10 en vol, Embuscade 50% + 1D10

Note : il est possible que les messagers volants utilisés par les espions de la Légion Noire soit une espèce muette et intelligente du Hurleur.

❑ **Les Damnés (500)**

Ces mutants sont, d'après le Sincère Repentir, la manifestation des âmes des morts damnés revenus sur terre afin de racheter leurs fautes et enfin gagner le Paradis.

Grands, maigres, le teint blafard et les yeux vitreux, ces mutants ressemblent bien à des fantômes. Bien sûr, il n'en est rien mais cette légende peut effrayer les plus superstitieux. Les damnés ne semblent ressentir aucun sentiment. Ils sont insensibles à la douleur et totalement silencieux en temps normal. En combat, ils peuvent perdre un bras sans paraître s'en rendre compte. Lorsqu'ils se battent, les damnés chantent des chants religieux du Sincère Repentir ; ce n'est que dans cette circonstance qu'ils ouvrent la bouche. Ils chanteront jusqu'à ce que le combat cesse ou qu'ils se fassent tuer.

Ils se meuvent assez lentement, n'hésitent jamais devant le danger, ne reculent pas d'un pouce.

Pour accroître encore leur apparence morbide, le duc Shariskahn les fait vêtir d'une simple et grande toge noire qui ne laisse voir que leur visage et leurs mains laiteuses. Les Damnés se battent avec des épées à deux mains. Ils ne parent jamais mais les dégâts par armes tranchantes qu'on leur inflige doivent être divisés par deux.

Les Damnés

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
3D6	4D6+3	2D6+6	1D6	1D4	2D6

Points de Vie Moyens : 18
Armure : aucune

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée à 2 mains	90%	2D8+1D6	-

Compétences : Voir 50%, Mouvement Silencieux 90%

❑ **Mantes de Guerre (500)**

Ces créatures sont de gigantesques mantes religieuses dressées au combat. Leur carapace est dure comme l'acier et renvoi de sombres éclats rouge et noir. Leurs yeux à multiples facettes semblent être en obsidienne. Malgré leur taille, ces créatures sont très agiles; elles sont capables de rattraper un homme à la course. Leur force est immense. Certaines mantes de guerre peuvent décapiter un cheval d'un seul coup de pince.

Mantes de Guerre

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
6D6+6	5D6	3D6+10	1D6	1D6	4D6+2

Points de Vie Moyens : 26
Armure : 10 points carapace

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Pince (2)	50%	5D6	30%

Compétences : Voir 40%, Sentir 60%, Sauter 70%, Eviter 50%.

❑ **Drayks (7 000)**

Les Drayks sont des créatures humanoïdes. Le corps couvert d'écailles vert sombre, les yeux fendus comme ceux des serpents, le Drayk ressemble à un lézard fait homme. Leur queue est atrophiée ; elle est d'ordinaire dissimulée par les vêtements.

Les Drayks sont des créatures intelligentes, capables de comprendre des ordres et de les appliquer. Dans l'armée d'Oléan, les Drayks sont les seuls mutants à être organisés en bataillons, à avoir des officiers. Les Drayks aiment faire souffrir. Pour les récompenser, le duc leur donne souvent les prisonniers faits sur le champ de bataille. Les Drayks passent alors des nuits entières à les torturer.

Les Drayks forment le gros du contingent mutant de l'armée de Shariskahn.

Drayks

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
3D6+6	4D6	2D6+6	3D6	3D6	3D6

Points de Vie Moyens : 15
Armure : 3 points d'écailles, plus 1D6 de cotte de maille.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Cimeterre	60%	2D6+2	60%
Bouclier	-	-	70%
Fronde	80%	1D8+1+1D4	-

Compétences : Premiers Soins 30%, Sentir 35%, Pister 40%, Voir 60%, Eviter 70%.

Personnalités

❑ **Shariskahn**
Duc d'Oléan

Shariskahn

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	SAN
1	1	10	20	20	1	20	4

Armure : spéciale
Armes : aucune
Compétences (aucune compétence d'Agilité, de Manipulation et de Discrétion), Eloquence 99%, Persuader 99%, Connaissance du Monde Ancien 85%, Mémoriser 100%, Voir 75%, Ecouter 55%.
Valeurs : Xénophobe, Tyrannique, Sans Sentiment, Machiavélique, Ambitieux.
Maladie mentale : tyrannique.

Depuis plus d'un siècle, Shariskahn dirige le duché d'Oléan. A l'origine, il n'était qu'un lointain héritier du trône. Par l'intrigue et

le meurtre, il devint le premier sur la liste de succession : un malheureux "accident" de chasse le fit duc. Shariskahn fut aidé dans sa quête du pouvoir par l'Ordre Noir, alors naissant. Il en devint le chef lors de son intronisation.

Shariskahn est un dément, un tyran tout puissant. Sa démence n'est pas aveugle. Il est très bon politique et connait la juste mesure de ses forces. Son ambition est pourtant démesurée. En tant que duc, il rêve d'accéder un jour au trône de France. En tant que chef de l'Ordre Noir, il veut s'emparer du Bâton Runique et dominer le monde. Mais il est patient. Il ne perd jamais son double objectif de vue et attend son heure.

Dès son accession au trône, Shariskahn fut obsédé par l'idée de disparaître un jour. Il fit concevoir une machine qui lui permet de vivre malgré ses 180 ans. Au fur et à mesure des années, cette machine devint de plus en plus grosse, de plus en plus complexe. A présent Shariskahn ne peut plus quitter sa machine. Celle-ci est immense. Le bloc principal (qui est un assemblage baroque de tuyères et de pistons assourdissants) pèse plusieurs tonnes et occupe à lui seul plus de 10 m3. Au centre de cette machinerie de cuivre et de cuir, seul le visage du duc est visible. C'est le visage d'un spectre : pâle, parcheminé, maigre ; il est greffé d'implants mécaniques apparents qui ont pris le relais de ses muscles faciaux. Parfois, ce visage s'anime et Shariskahn parle alors d'une voix mécanique et stridente.

Grâce à sa machine, Shariskahn ne bois pas, ne mange pas, ne dort jamais. Il n'est plus qu'une intelligence démoniaque toujours en éveil. Conscient de son état, Shariskahn pense n'être plus qu'une conscience désincarnée, une entité. Il pense être en passe d'accéder à un statut divin.

Shariskahn ne fait déjà plus aucune différence entre sa personne et le duché qu'il dirige. Ses serfs, son peuple lui appartiennent au même titre que chacun possède des jambes, des bras, des yeux, etc...

Pour tuer Shariskahn, il faudra détruire la machine qui le tient en vie. A supposer qu'un commando parvienne à s'introduire dans le palais ducal, il devra infliger 200 points de dégâts à la machine. Celle-ci est très complexe, mais elle n'est en fait qu'un immense "bricolage" dont aucun élément n'est réellement indispensable.

❏ Marquis de Pesht
Général en chef de la Légion Noire

Marquis de Pesht

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	SAN
17	19	16	15	18	14	17	12

Points de Vie : 23
Armure : 1D10+2, plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée à 2 mains	120%	2D8+1D6	115%
Hache de bataille	110%	1D8+2+1D6	99%
Bouclier	-	-	100%
Arc composite	95%	1D8+1+1D4	-

Compétences : Navigation Aérienne 90%, Eloquence 95%, Voir 80%, Ecouter 75%, Eviter 60%, Equitation 90%, Diriger une créature ailée 85%, Embuscade 90%.
Valeurs : tueur psychopathe, sans sentiment, nihiliste, bravoure, succès, beauté.
Maladie mentale : tueur psychopate.

Le marquis de Pesht est un noble otrichien. Après avoir été banni de son pays d'origine pour un crime dont il ne parle jamais, Pesht devint mercenaire. Il entra au service de Shariskahn il y a dix ans et ne tarda pas à devenir son principal lieutenant.

Pesht est cruel, orgueilleux. Il aime le sang, la bataille, le pouvoir. Shariskahn est le maître qu'il a toujours attendu. Il le sert avec fanatisme. Il est son âme damnée. Pesht est en outre un excellent homme de guerre. Il est très bon tacticien et part à l'assaut à la tête de ses troupes qui l'adorent. Pesht pourrait être un digne Granbreton.

Pesht est grand, athlétique, blond. Il porte en permanence l'armure noire et pourpre de la Légion Noire qu'il commande. Pesht est l'amant d'Eléna de Buking. Il fut celui de Méliane.

❏ Eléna de Buking
Officier de l'ordre des Faucons

Eléna de Buking

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	SAN
13	16	15	17	14	15	19	21

Points de Vie : 19
Armure : 1D10+2

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	100%	1D10+1+1D6	95%
Epée courte	89%	2D6+1	80%
Bouclier	-	-	100%
Arc long	85%	1D10+2+1D4	-

Compétences : Eloquence 70%, Persuader 99%, Voir 70%, Entendre 60%, Eviter 75%, Equitation 99%, Mouvement Silencieux 70%.
Valeurs : succès, indépendante, bravoure, goût du danger, nihiliste, beauté.
Maladie mentale : berserk

Eléna est la fille illégitime d'un Granbreton et d'une esclave. Elle aurait du être oubliée et devenir elle-même une esclave mais elle est le seul enfant que son père n'ait jamais eu. Il l'éleva comme sa fille légitime et reçut l'éducation militaire d'un fils aîné. Son illégitimité interdit à Eléna d'entrer dans un grand ordre Granbreton. Elle ne fut admise que dans l'ordre mercenaire des Faucons. Malgré ses efforts, Eléna ne fut jamais considérée par les Granbretons comme l'une des leurs.

Eléna arriva en Oléan avec pour charge de commander le petit contingent de Faucons qui assure la sécurité du collège de Serpents. Elle ne tarda pas à tomber amoureuse du marquis de Pesht et devint sa maîtresse. Se faisant, elle évinça Méliane. Depuis, les deux femmes se haïssent.

Eléna porte le masque de son ordre le moins possible. Elle est belle. Ses yeux sont d'un bleu très clair. Ses cheveux sont longs et noirs.

❏ Sandros
Recteur de l'Académie de Médecine

Sandros

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	12	13	19	16	14	11

Points de Vie : 13
Armure : aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	35%	1D4+2	30%

Compétences : Connaissance de la Chimie 75%, Connaissance de la Biologie 95%, Connaissance de la Médecine 100%, Persuader 55%, Voir 45%.
Valeurs : statut social, sens du respect, obéissant, cupide.

Sandros est fils et petit-fils de médecins. Son grand-père, puis son père, travaillèrent toute leur vie à l'Académie de Médecine.

Ce petit homme laid et chauve est un très brillant médecin. Il aurait sans doute suffit à perfectionner la machine du duc et n'avait aucun besoin de l'aide granbretonne. Mais le duc pensa autrement et Sandros dût s'incliner. Sandros hait les Serpents, en particulier Yulrik. Ces derniers bloquent ses recherches et profitent de leur influence pour l'isoler petit à petit. Sandros est forcé de souffrir en silence pour ne pas encourir les foudres du duc.

Sandros fut élevé dans le culte de Shariskahn ; il lui est d'une fidélité totale. C'est pourquoi les manoeuvres des Serpents le révoltent sincèrement. Sandros donnerait cher pour pouvoir sauver le duc, à son insu, de l'emprise des Serpents.

❑ **Xert Yulrik**
Premier Médecin du Duc
Granbreton de l'ordre du Serpent

Xert Yulrik

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	SAN
13	15	16	18	17	12	21	35

Points de Vie : 19
Armure : aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Rapière	55%	2D6+1	45%

Compétences : Connaissance de la Chimie 60%, Connaissance de la Biologie 85%, Connaissance de la Médecine 90%, Eloquence 90%, Persuader 110%, Voir 85%, Se Cacher 80%, Mouvement Silencieux 75%.
Valeurs : xénophobe, sans sentiment, cupide, obstiné, ambitieux.
Maladie mentale : paranoïaque.

Yulrik est le directeur du collège de Serpents envoyé par Huon. En tant que tel, il a le titre de Premier Médecin. Officiellement, Yulrik et ses acolytes sont à Oléan pour aider les recherches de l'Académie de Médecine. Ses ordres sont bien sûr très différents. Yulrik doit retarder les recherches des savants oléanois, maintenir le duc en vie mais faire en sorte que l'aide Granbretonne paraisse indispensable à ce dernier.

Yulrik fut moins choisi par son talent scientifique que pour sa force de persuasion. En bon intriguant, il ne tarda pas à devenir un proche du duc. Il se rendit également compte du talent de Sandros. La majeure partie du temps du Serpent est consacrée à nuire le plus possible aux recherches de Sandros. Yulrik ne peut pas se permettre de faire assassiner le savant. Shariskahn risque trop de ne pas être dupe. C'est donc une lutte d'influence qui s'est engagée entre Yulrik et Sandros. Pour l'instant, le Granbreton en sort vainqueur.

❑ **Père Frédérik**
Evek du Sincère Repentir

Père Frédérik

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
6	10	5	25	20	10	24

Points de Vie : 6
Armure : 1D6, cotte de mailles dissimulée sous sa robe de bure.
Armes : aucune
Compétences : Mémoriser 100%, Connaissance du Monde Ancien 95%, Crédit 90%, Eloquence 65%, Persuader 105%, Chanter 100%.
Valeurs : xénophobe, sans sentiment, machiavélique, statut social, succès, beauté.

Père Frédérik est le chef spirituel de l'Eglise du Sincère Repentir en Oléan. Il est un proche conseiller de Shariskahn. Il est responsable de milliers d'âmes. Père Frédérik a dix ans.

Né orphelin, ce surdoué fut élevé dans un monastère. A quatre ans, Frédérik parlait trois langues et aurait pu donner des cours de théologie aux plus savants moines. Il s'avéra en outre extrêmement pieux : on était souvent obligé de le forcer à quitter la chapelle pour qu'il se nourrisse. L'enfant, d'une fabuleuse beauté, ne tarda pas à intéresser le Haut Clergé. On vint voir le prodige ; on fut surpris. L'enfant faisait dans sa région l'objet d'un culte fervent. Il semblait habité d'une lumière intérieure. Durant les cérémonies, sa voix transportait les foules, provoquait des extases. Fasciné, le Haut Clergé vit là un don de Dieu. L'enfant devint très vite Père Frédérik. Deux ans plus tard, il était nommé à Oléan. Père Frédérik est un personnage troublant. Sa jeunesse et son intelligence mettent souvent ses interlocuteurs mal à l'aise. Frédérik en profite. Ses yeux d'un gris profond sont sa meilleure arme. Il sait que personne, hormis le duc, ne peut lui résister longtemps. Même Yulrik le craint et l'évite.

❑ **Vashdek Zenveq**
Agent des Centuries de l'Ombre

Vashdek Zenveq

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	16	13	15	13	19	9

Points de Vie : 17
Armure : 1D6-1, cuir

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	99%	1D4+2+1D6	95%
Sabre	90%	2D6+2	85%
Arbalète	99%	3D6	-

Compétences : Premiers Soins 70%, Ecouter 80%, Chercher 75%, Voir 90%, Pister 70%, Faire un Piège 65%, Eviter 75%, Culbuter 80%, Diriger une Créature Ailée 60%, Embuscade 99%, Se Cacher 85%, Mouvement Silencieux 95%.
Valeurs : obstiné, rusé, indépendant, obéissant, bravoure, sans sentiment.

Le marquis de Pesht est l'âme damnée de Shariskahn. Zenveq est celle du marquis. Cet homme n'est pas une personnalité influente dans le duché. Il n'est même pas haut placé dans la hiérarchie des Centuries de l'Ombre. Mais il est le second couteau préféré de Pesht.

Zenveq connut sans doute Pesht quand celui-ci était mercenaire. Le marquis s'attira lors de cette période la fidélité totale de Zenveq. Depuis, Zenveq est chargé de toutes les basses besognes. Il les accomplit avec un zèle admirable. Si quelqu'un nuit d'une manière ou d'une autre à Pesht et que celui-ci ne peut se faire justice, Zenveq entrera en action. Il est un adversaire redoutable, passé maître dans l'art de l'assassinat.

❑ **Méliane**
Espionne de l'Ordre Noir

Méliane

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	16	14	17	14	18	21

Points de Vie : 18
Armure : 1D6, cotte de mailles

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Rapière	100%	2D6+1	100%
Dague	90%	1D4+2+1D6	80%

Compétences : Premiers Soins 75%, Connaissance du Monde Ancien 55%, Navigation Aérienne 70%, Crédit 80%, Ecouter 75%, Voir 90%, Crocheter 65%, Eviter 90%, Equitation 99%, Diriger une Créature Ailée 80%, Embuscade 90%, Se cacher 80%, Mouvement Silencieux 80%.
Valeurs : Cupide, Revancharde, Escroc, Ambitieuse, Possessive, Beauté, Goût du danger.

Méliane est la fille d'un membre éminent de l'Ordre Noir. Elle entra dans l'Ordre à sa majorité.

Méliane fait partie de ces rares personnes appartenant à l'Ordre Noir qui soit capable d'agir sur le terrain. C'est une excellente combattante, une espionne douée, une courtisane expérimentée. Pour réussir une mission, Méliane utilise toutes les armes à sa disposition : ses charmes ne sont pas à négliger. Nombreux sont les Amis du Bâton Runique qu'elle séduisit et tua.

Méliane ne sert pas l'Ordre Noir par conviction. L'Ordre la paie bien et lui offre l'occasion de risquer sa vie : elle n'en demande pas plus.

Méliane est rousse. Elle est très belle et n'est pas habituée à ce qu'on lui résiste. Elle fut la maîtresse de Pesht pendant 2 ans. Celui-ci la délaissa pour Eléna. Son orgueil fut sans doute plus malmené que ses sentiments mais elle jura de se venger. Elle ne peut cependant pas tuer Eléna sans compromettre les relations diplomatiques entre l'empereur Huon et Shariskahn.

Sites Intéressants

Oléan

Oléan est la capitale du duché. Elle en est le centre administratif et militaire. Le palais de Shariskahn est à Oléan. De même, c'est dans cette ville qu'a été établie la Grande Académie. En temps de paix, la garde de la ville est assurée par quelques compagnies de mercenaires. Ceux-ci veillent sur les remparts, canalisent la foule aux portes et fait respecter l'ordre dans les rues. Quatre centuries de la Légion Noire y ont leur quartier en permanence. Les Faucons ont également leur caserne.

Les portes ferment à 22 heures en été et 20 heures en hiver. Elles sont, chacune, gardées par une cinquantaine de mercenaires et une dizaine de légionnaires. Les armes trop voyantes ne sont pas tolérées dans les murs.

1 - Le Palais : le palais de Shariskahn est un édifice sinistre et baroque. Il est construit dans cette même pierre noire qui fait les murailles de la ville. Le palais est haut de quatre étages. Un oeil exercé devinera facilement que l'édifice a été conçu de manière à résister à un assaut. La salle d'audience de Shariskahn se trouve au premier étage du bâtiment. La machinerie du duc est placée sur rail. De sorte, on peut approcher la machine du balcon, la faire passer à l'extérieur et Shariskahn peut assister aux exécutions publiques qui sont sa grande distraction.

Le palais est gardé jour et nuit par la Légion Noire.

2 - La Place Ecarlate : cette gigantesque place doit son nom à son dallage damé noir et rouge. Cette place, qui fait front au palais, est le lieu des exécutions publiques, des autodafés, des jugements populaires et fut ainsi baptisée en l'honneur de la Légion Noire. Au centre, une gigantesque trappe permet à une machine infernale d'apparaître. Cette machine, la "Machine des Milles Douleurs", fut conçue par le duc pour amener au trépas les condamnés à mort. De loin, cette machine ne parait être qu'un bric-à-brac de pistons, de chaînes, de lames, de réservoirs, etc... Mais on se rendra vite compte que chaque élément de la machine a son utilité : c'est un instrument de torture. Le condamné est attaché au centre de la machinerie, au vue de tout le monde. Grâce à un pupitre de commande, le duc dirige ensuite le supplice. Les options de la Machine aux Milles Douleurs sont presque illimitées ; elle permet d'infliger toutes les tortures imaginables, de les alterner, de les répéter. Chaque supplice est une oeuvre originale que la population apprécie et commente pendant des semaines.

3 - La caserne des Faucons : ce bâtiment gris et trapu fut attribué aux Faucons. Elena de Buking y a ses quartiers.

4 et 4' - Les casernes de la Légion Noire : ces larges bâtiments noir et pourpre sont les casernes des centuries en poste à Oléan. Chacun d'eux est un petit bastion. Y entrer par effraction serait une folie.

5 - La Grande Académie : ce bâtiment abrite l'Académie de Recherche et l'Académie de Médecine. Les caves de ce bâtiment sont, parait-il, gigantesques.

6 - Le Laboratoire : le Laboratoire est en fait le centre de recherche des Serpents.

7 - La Prison : où sont enfermés et interrogés les prisonniers. Les Centuries de l'Ombre y ont leurs bureaux.

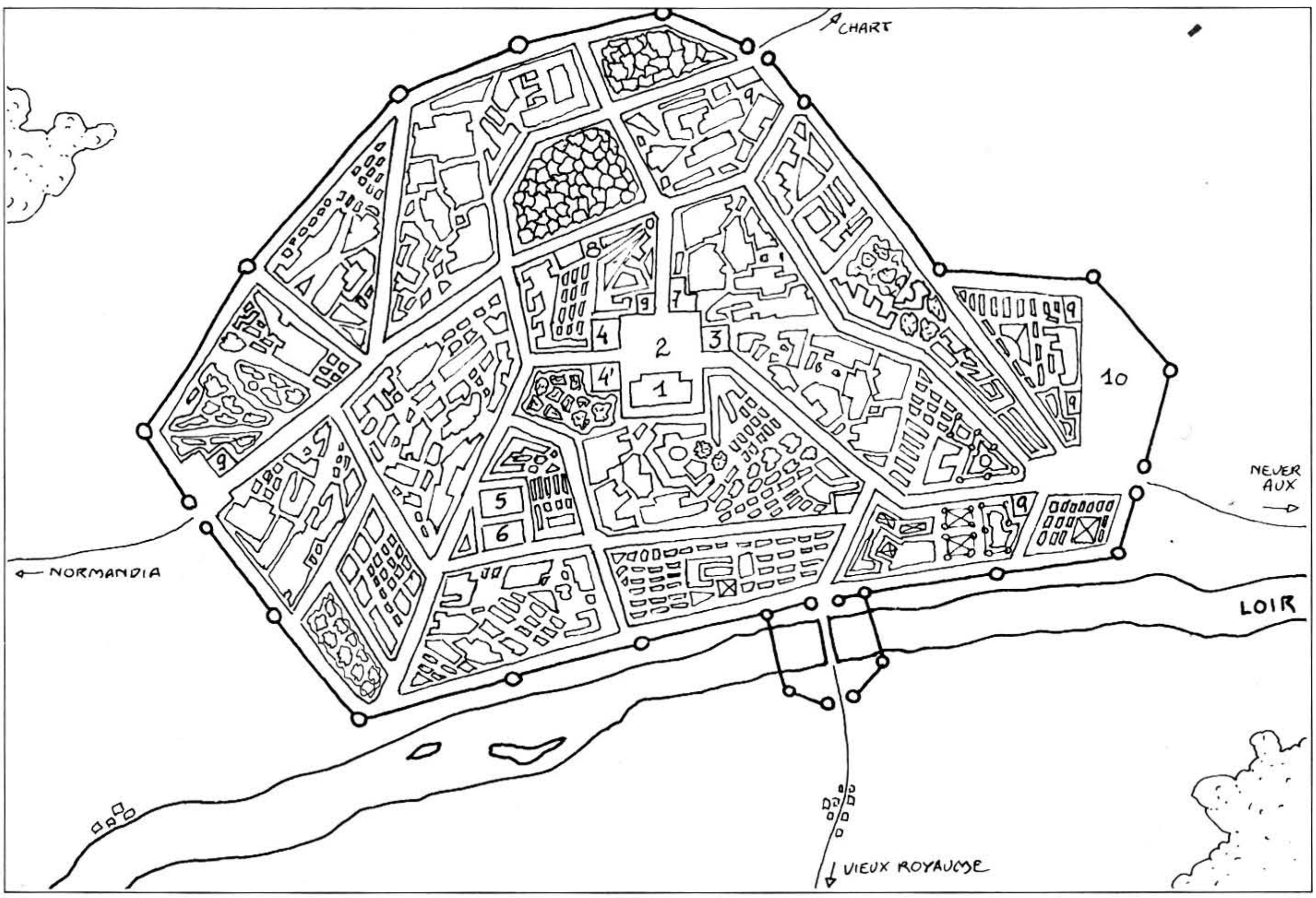
8 - Le Cercle : ce bâtiment discret, haut de deux étages, absolument anonyme est le lieu de réunion des membres de l'Ordre Noir. Méliane y loge quand elle est à Oléan. Le bâtiment est discrètement gardé par les Centuries de l'Ombre.

9 - Les Auberges : ce sont les auberges réservées aux étrangers. En général, elles se trouvent à proximité des portes de la cité. Elles sont excellentes mais assez chères.

10 - La Place du Marché : le marché est quotidien. On y trouve tout ce que l'on veut, à l'exception d'oeuvres d'art.

Chart

Chart est une ville importante. C'est une ville-relais par où tous ceux quittant Parye et voulant gagner Oléan sont obligés de passer. Le trafic entre Oléan et Parye est important, Chart en tire une partie de sa richesse. L'autre partie lui vient des champs cultivés qui entourent la cité. C'est à Chart que sont entreposées les céréales qui seront acheminées à Oléan avant d'être redistribuées. Chart, comme toutes



les villes habitées de l'Oléan, fut entièrement reconstruite. C'est une ville neuve, propre et extrêmement policée. Sa garnison n'est pas très importante car elle bénéficie de la protection d'une forteresse proche.

Never

Never est la soeur de Chart. Comme Chart, c'est une ville riche, reconstruite. Sa richesse ne lui vient pas des cultures mais des mines d'argent qui furent découvertes dans la chaîne de volcans. Certaines mines se trouvent au sud de la région volcanique. L'argent de ces mines est d'abord acheminé à Never avant de partir pour Oléan. La garnison de Never est donc assez importante car il faut assurer la sécurité des caravanes minières.

Les Guets

Les Guets sont les forteresses que le duc fit construire pour garder la frontière nord-est du duché. Ces forteresses sont interdites au public. Ce sont des places militaires construites toutes sur le même modèle. La garnison de ces cinq forteresses est très importante. La quasi-totalité des 5 000 mercenaires qu'emploie Shariskahn y est répartie. Ces places fortes à triple enceintes sont presque imprenables. Un siège de 6 mois n'y suffirait pas. Les Guets sont l'orgueil de Shariskahn. Ils représentent sa force et l'invincibilité de ses troupes.

Les routes qui relient les Guets entre eux sont interdites aux civils. Elles ne sont empruntées que par des convois militaires. La Légion Noire en assure le ravitaillement.

Aux

Aux est une ville limitrophe que Shariskahn vola à la Begik, il y a plusieurs dizaines d'années. Aux fut rasée. Il ne reste de l'ancienne cité que des ruines désertes. Aux est pourtant occupée par une compagnie de mercenaires en permanence. Shariskahn ne veut pas perdre le témoignage de la seule victoire qu'il eut jamais sur la Begik.

Bourg Boichau

Bourg Boichau est la Pompéi de l'Oléan. Elle fut dévastée par une éruption volcanique il y a plus d'un siècle. Bourg Boichau est une ville morte, peuplée de milliers de cadavres figés à jamais dans la cendre. La nuit, ces silhouettes semblent être les fantômes des habitants de la cité couverte. Il est possible que les rares mutants vivant en liberté dans le duché aient élu domicile à Bourg Boichau. La rumeur veut que de nombreux objets technologiques y soient enfouis.

Les Herses

Dans les collines de Niveroi, là où le relief est le plus accidenté, s'élève une muraille fermant un vaste périmètre. Ces murs isolent en fait, trois vallées. C'est dans ces vallées et dans ces cavernes qui y débouchent que sont parqués les mutants de guerre de Shariskahn. Ils vivent là en toute liberté mais la plupart d'entre eux se terrent en attendant que leur maître les appelle. Trois centuries de la Légion Noire veillent jour et nuit sur les Herses. Les mutants ont été dressés à ne pas tenter de passer les murs mais un glissement de terrain pourrait en faire tomber un pan.

La Dalle

La Dalle est un lieu-dit étrange des collines de Niveroi. Au sommet de la plus haute d'entre elles, se trouve une Dalle noire d'une matière inconnue. Cette dalle est un vaste pentagone lisse et mat dont la fonction n'est connue de personne. Le plus étrange est que les nuages noirs qui couvrent le duché semblent plus épais au-dessus de la Dalle. Autour de la Dalle et sur un périmètre d'une lieue, l'orage est permanent. Il semble en fait que les nuages se créent ici. Rares sont les personnes qui sont parvenues à approcher la dalle malgré les éléments. Officiellement, la Dalle n'existe pas. Mais c'est la seule rumeur que les Centuries de l'Ombre ne soient pas parvenues à faire taire. Il est possible que cette Dalle que rien ne peut entamer ait quelque chose à voir avec le Multivers ou le Bâton Runique.

Histoire

Sous la dynastie des Abelain, Oléan était devenue la capitale du royaume. L'austère château de ces rois dominait de sa masse la paisible cité. La rigueur et le puritanisme des Abelain faisaient d'Oléan une ville tranquille dont seuls les duels des gentilhommes et les intrigues amoureuses soigneusement cachées troublaient le calme.

Cette situation bascula avec la comtesse de Belletour qui fit du palais un lieu de débauche dès la mort du roi. Cette sensuelle courtisane espérait acheter la noblesse et les dignitaires du royaume par des orgies et des plaisirs sans fin. Ces espérances de séduire les grands de France, comme elle avait séduit le vieux roi, furent rapidement brisées. L'orgueil des hauts dignitaires ne supporta pas d'être sollicité de la sorte par une courtisane. Arden Tranchecoeur fit même donner sa garde personnelle afin de "curer les écuries royales de la fange qui y croupissait". Cependant, ses lanciers furent repoussés par les arbalétriers royaux envoyés par le duc Ancelau tombé sous le charme de la comtesse de Belletour. Le sang versé des lanciers de Tranchecoeur creusa un gouffre entre les deux grands capitaines.

Dans la guerre civile qui suivit, le duc Ancelau dirigea les armées du bâtard. Sous l'influence d'Ancelau et de la garde royale qu'il commandait, Oléan rejoint le camp d'Alex.

Au printemps de 5013, une armée partit de Normandia ravagea les villes du sud-ouest acquis à la cause d'Alex. Devant la menace, Ancelau partit d'Oléan à marche forcée à la tête de l'armée. Le piège avait fonctionné. Ancelau, éloigné d'Oléan, Tranchecoeur pénétra dans l'oléan et fit le siège de la cité. Empêtré dans sa guerre au sud, Ancelau revint lentement vers la capitale où demeurait sa maîtresse, la comtesse de Belletour. Une bataille sanglante fut livrée sous les murailles d'Oléan. La victoire revint à Ancelau, du fait qu'il conserva le champ de bataille, mais les deux armées étaient décimées.

La suite de la guerre vit les opérations sortirent du duché d'Oléan et consacra l'habileté d'Ancelau. Oléan s'enfonçait dans la débauche et le mauvais goût proné par la comtesse de Belletour. Cependant, les orgies cessèrent lorsque Alex 1er, couronné roi de France, décida de gouverner. Confié aux prêtres du Sincère Repentir par sa mère, Alex se révélait être un véritable dévôt et il autorisa le Sincère Repentir à commencer sa guerre sainte. Aussi, au coeur de l'été 5016, l'Evek d'Oléan laissa tomber sa crosse lors de la Procession des Milles Prières. A ce signal, tous les fidèles sortirent dagues, épées, hachoirs, fourches, ciseaux, ... et massacrèrent les croyants du Vrai Dieu.

En quelques heures, le tiers de la population d'Oléan fut exécuté.

Alex 1er dans son désir de gouverner se heurta régulièrement à sa mère et au duc Ancelau. Frustré de son pouvoir et traité avec dédain par Ancelau, Alex 1er décida d'agir. Lors du banquet de nouvelle année en 5024, sa mère s'écroula après avoir bu une coupe de vin apportée par un valet d'Alex. Fou de douleur, Ancelau fit capturer ce laquais et le soumis à la torture. Découvrant la vérité, Ancelau réunit la garde et tenta de capturer Alex. Avertit par ses espions, celui-ci fit massacrer la garde par ses compagnies mercenaires et Ancelau ne dut son salut qu'à la rapidité de son coursier. Dès lors, Alex prétendit regagner les duchés perdus et faire triompher le Sincère Repentir. Sa seule oeuvre durable fut de faire de l'Oléan, un bastion du Sincère Repentir. Ses campagnes militaires s'achevèrent en désastre et anéantir ses ambitions de devenir un grand monarque.

Dix ans durant Alex fit d'Oléan la capitale européene des fêtes et des plaisirs, au grand dam de l'Evek du Sincère Repentir. Alex se perdit dans les fastes de sa cour et écrasa son royaume sous les impôts servant au financement de sa cour. Excédé par ses débauches, le Sincère Repentir décida de se débarasser de ce monarque indolent. Les prédicateurs fustigèrent dès lors le roi en Oléan. Ecrasé par les impôts, le peuple se souleva et envahit le palais royal. Les gardes d'apparat, couverts d'or et de plumes, ne purent contenir la pression de la foule. Apeuré, Alex se réfugia, abandonné de tous dans un grenier. La foule finit pas le débusquer et le mis en pièces. Quelques moments plus tard, un incendie allumé par les émeutiers embrasait le palais et le réduisit en cendres et ruines.

Cautionnés par l'Evek du Sincère Repentir, les seigneurs d'Oléan refusèrent de prêter allégeance au nouveau roi Jan le Terrible, comte de Nante. L'ancien sénéchal, Audoin Markpierre, devint duc d'Oléan. Un siècle de détresse commençait pour l'Oléan. Placé au coeur

de la France, l'Oléan se trouva pris dans un tourbillon de guerres et d'alliances. Les victoires sans lendemain alternèrent avec les revers. Un aventurier, Philiste Sforza, condottiere des lances blanches prit le pouvoir au duché une décennie durant. Finalement, un baron d'Oléan après mouls meurtres réussit à être sacré duc d'Oléan. Depuis 5178, Shariskahn détient le destin de l'Oléan entre ses griffes.

L'invasion granbretonne

La conquête du duché d'Oléan ne fut pas une conquête militaire. Le mot "conquête" n'est même pas adéquat. Sans le vouloir, Shariskahn ressemble trop aux Granbretons pour que ceux-ci veuillent sa perte. Ils parvinrent jusqu'à lui en lui proposant de participer aux recherches visant à sa survie. Le duc accepta et, depuis, le duché vit en parfaite intelligence avec la Granbretanne.

L'occupation

Les Granbretons sont assez discrets en Oléan. Seul un petit contingent de Faucons est établi dans la capitale. En fait, les Granbretons font totalement confiance au duc et à sa Légion Noire. Ils ont raison. On vit dans le duché comme on pourrait vivre en Granbretanne. La dictature y est la même. Dès lors, Huon ne voit pas l'intérêt d'occuper des troupes en Oléan qui sont bien plus utiles ailleurs. Le fait est que certains Granbretons respectent l'Oléan pour son armée et son organisation politique. Selon eux, ce duché devrait être un modèle en France. Il y a même fort à parier que si tous les duchés français avaient été à l'image de l'Oléan, les Granbretons n'auraient pas fait une conquête si facile de la France. Celle-ci serait une autre Granbretanne.

La libération

Il n'y a jamais eu de résistance dans l'Oléan, ni contre le Duc, ni contre les Granbretons. Il n'y aura pas plus de libération. A la chute de l'empire de Granbretanne, nombreux seront les Granbretons qui iront se réfugier dans le duché. Celui-ci ne reconnaîtra pas le nouveau monarque français et, renforcé par les troupes granbretonnes exilées, il déclarera son indépendance. L'Oléan deviendra alors le fief de tout ce que l'Europe compte d'adversaires au Bâton Runique. Shariskahn tentera même une conquête de la France Nouvelle. D'après les forces dont il disposera, il réussira peut-être...

Voyager en Oléan

Voyager dans le duché d'Oléan n'est pas chose facile. Les routes sont bonnes, sûres, mais les étrangers ne sont pas aimés des autorités et de la population. Une des manifestations de cette xénophobie paranoïaque est le laissez-passer indispensable qu'il faut montrer à chaque contrôle. Les membres des guildes commerciales obtiennent sans problème les papiers nécessaires. Shariskahn est en très bons termes avec les marchands : il tient à le rester et son administration leur fait de grandes facilités. Les particuliers, par contre, doivent souvent attendre plusieurs jours à la frontière avant qu'un laissez-passer ne leur soit délivré... Quand il ne leur est pas purement et simplement refusé sans explication ! En général, ceux que leur profession ou un excellent motif n'attirent pas en Oléan préfèrent contourner le duché.

Si un voyageur est parvenu à obtenir une autorisation, il ne doit pas se détourner d'un itinéraire fixe. Cet itinéraire est indiqué sur son laissez-passer. Il est en outre interdit à un étranger d'engager la conversation avec les serfs (à supposer qu'ils parlent la même langue). Chaque ville, petite ou grande, possède au moins une auberge réservée aux étrangers. Ces auberges sont toutes la propriété du duché. Elles sont gardées ouvertement par la Légion Noire et surveillées plus discrètement par les Centuries de l'Ombre. Certains de ses agents font mine de s'y arrêter pour la nuit. Ils engagent la conversation avec les véritables voyageurs, leur proposent de faire route ensemble, et tentent de démasquer d'éventuels espions ou hors-la-loi. Il est interdit de rester plus de cinq jours dans une même ville. Si on y est obligé (pour affaire, par exemple), on doit demander une autorisation supplémentaire aux autorités locales. Quand une telle autorisation est donnée, son bénéficiaire est automatiquement suivi jour et nuit par les Centuries de l'Ombre. "On n'est jamais trop prudent..."

Dans tout le duché, le couvre-feu est décrété à 22 heures l'été et à 20 heures l'hiver. Toutes les cités ferment leurs portes à cette heure. Elles ne les réouvriront avant l'aube que pour des officiels. Quiconque sera surpris dehors pendant le couvre-feu sera arrêté et interrogé. Les gens du duché sont alors passibles de la peine de mort. Les étrangers peuvent être condamnés à la prison à vie ou aux travaux forcés ; les plus riches seront reconduits à la frontière contre une forte amende. Seuls la Légion Noire, l'armée et les religieux ont le droit de circuler la nuit dans le duché.

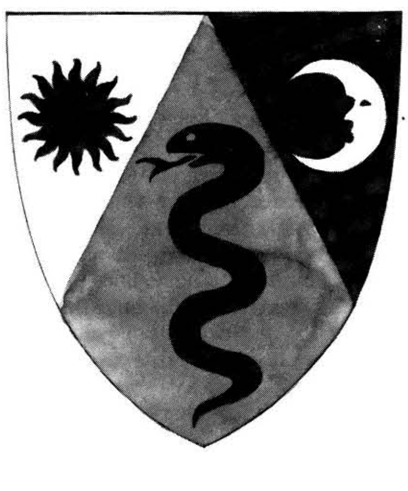
Il est pour ainsi dire impossible à un clandestin de traverser le duché d'Oléan. Pour réussir, il doit d'abord passer secrètement la frontière. Ensuite, il doit voyager à l'écart des routes, où les contrôles sont fréquents. Il doit renoncer aux villes, dont l'accès est surveillé. Enfin, il ne doit espérer aucun secours de la population paysanne qui chassera ou dénoncera le criminel. De jour comme de nuit, des "hurleurs" ou des légionnaires des centuries aériennes sillonnent le ciel et traquent les voyageurs qui s'écartent des axes autorisés. L'accès des places militaires est interdit aux civils et aux étrangers.

Toutes les difficultés qui sont faites au voyageur lui offrent tout de même une chose : la sécurité. Les routes de l'Oléan sont sûres. On ne risque pas d'y faire de mauvaises rencontres et d'y perdre la bourse ou la vie. Le danger vient plutôt des autorités, lorsque l'on n'est pas en règle. Enfin, les terribles orages du duché sont un dernier impondérable qui nuit singulièrement au tourisme.

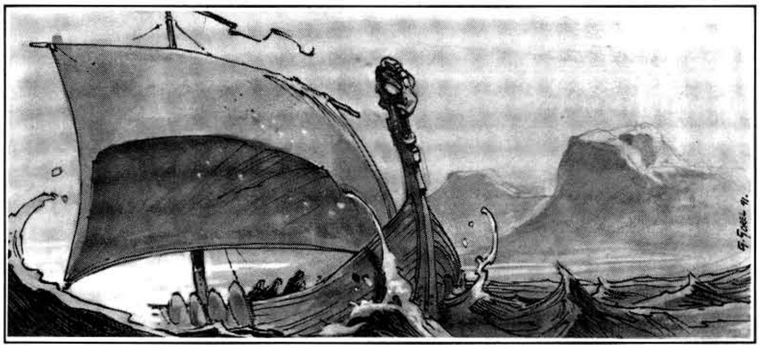
Aventures en Oléan

Note : le duché d'Oléan est une région dangereuse où des aventuriers non-expérimentés ont peu de chance de survivre.

- Un riche bourgeois prend contact avec les personnages. Son fils a été arrêté en Oléan ; il est en ce moment enfermé dans un des Guets en attente d'être transféré à la capitale. Aucun espoir n'est plus permis si le fils est enfermé dans la prison d'Oléan.
- Une grande et rarissime conjonction astrale se prépare. Tout indique que la Dalle va avoir son rôle à jouer. Qui ira voir ?
- Les cavernes dans lesquelles sont parqués les mutants (aux Herses) recèleraient de grandes richesses. Un aventurier propose aux personnages de l'accompagner. Maître de jeu, si vos joueurs s'en sortent, récompensez-les.
- Méliane contacte les joueurs et les engagent pour enlever Elena de Buking. Méliane compte tuer Elena et faire accuser les personnages.
- La Begik pense que le duché va bientôt tenter quelque chose contre elle ; elle engage des espions afin d'intercepter un messager parti d'Oléan et allant de Guet en Guet.
- Un membre important des Amis du Bâton Runique a été assassiné. Les joueurs ont pour mission de récupérer les papiers qui ont été volés et, éventuellement, de tuer l'assassin qui n'est autre que Méliane.
- Une ambassade permanente granbretonne va s'établir dans l'Oléan : la résistance des pays voisins ne l'entend pas de cette oreille, une expédition punitive est organisée mais elle devra frapper en Oléan.



Les Iles de Feu



Description Géographique

Cet ensemble de centaines d'îles d'origine volcanique se situe au large des côtes d'Aquitior. La majorité d'entre elles ne sont que des rochers disparaissant à marée haute, une vingtaine sont suffisamment importantes pour permettre une installation humaine. Seule Refuge, d'une superficie d'à peu près 1 500 km^2, contient une ville qui a d'ailleurs donné son nom à l'île. Pour le reste, la superficie moyenne s'établit aux alentours des 300 km^2. L'activité volcanique perdure sur ces îles et notamment Refuge. De temps à autre, de violentes éruptions secouent la région et les secousses peuvent parfois se faire ressentir jusqu'à Bord'Eaux. Les Iles de Feu sont très difficiles d'accès pour des voyageurs ne possédant pas de cartes maritimes très précises. Certaines îles sont englouties à marée haute et deviennent de dangereux récifs. De plus des éruptions localisées peuvent modifier de façon insensible le paysage maritime et géographique. Bref, seul un marin émérite peut s'aventurer dans ces eaux extrêmement dangereuses. S'il réchappe aux récifs, il a encore toutes les chances de tomber sous les coups des Scandins, des goules ou encore de quelque horrible créature mutante gigantesque et vivant dans les profondeurs des abysses. C'est sans doute le lieu le plus dangereux de France de par ses conditions naturelles.

Le climat général dans les Iles de Feu est très mauvais. De violentes tempêtes se déclenchent souvent à l'improviste. Les poussières recrachées par les volcans couvrent parfois le ciel pendant plusieurs jours. La température reste néanmoins assez chaude et a permis sur les îles les plus calmes l'installation d'une forêt dense et totalement inexploitée.

Population

Elle est essentiellement composée de Scandins dégénérés dont la seule activité économique reste le pillage de tous les navires marchands sillonnant les alentours. Ils ont été rejoints après l'effondrement de l'empire scandin par toute une meute de renégats chassés de leur pays ou plus simplement amateurs de violence et d'argent facile.

Population des Iles de Feu

Humains	
Pirates (Scandins / Français / Spanyars)	100 000
Esclaves	10 000
Mutants	
Mutants	1 000
Goules des Mers	10 000

On trouve d'ailleurs quelques Granbretons dans les Iles de Feu, avant même leur invasion par l'Empire Ténébreux. Il ne faut rien attendre de bon de ces barbares et les Iles de Feu n'ont jamais véritablement été considérées comme un duché français, tout au plus un asile d'aliénés dangereux.

Les naissance mutantes dans les Iles de Feu sont relativement courantes. Néanmoins, les enfants sont alors immédiatement sacrifiés aux Dieux du Feu et jetés dans les volcans encore en activité. En ce qui concerne les esclaves, ils n'ont pas le statut d'être humain, même pas d'animal. Ce sont tout juste des objets qui passent de mains en mains ou que l'on égorge pour s'amuser. Ces esclaves sont surtout des marins qui ont eu le malheur de servir sur un navire piraté par les Scandins. Ils sont généralement utilisés dans les mines où ils ont la charge d'extraire dans des conditions infernales le fer dont les Scandins ont besoin pour leurs armes. Les esclaves les plus robustes sont envoyés sur l'Ile de Cristal. Là, au milieu de zones radioactives dangereuses, ils recherchent pour leurs maîtres les Cristaux de Lumière. Généralement, ils meurent rapidement à cette tâche dans d'atroces souffrances, à moins qu'ils ne soient atteints par d'hideuses mutations.

Quelques îles possèdent une population particulière. Par exemple,

Table d'Evénements dans les Iles de Feu

Evénements Communs

- Des bagarres sanglantes éclatent dans le port de Refuge. Leur motif est inconnu, le tout est de se battre.
- Un navire pirate rentre au port. Il décharge son butin. Un marché aux esclaves improvisé se tient alors que des ripailles sont prévues en soirée.
- Une chasse aux mutants est prévue dans une île toute proche, chacun fourbit ses armes et se prépare pour l'occasion.

Evénements Rares

- Une grande fête se prépare. On va jeter quelques esclaves dans la fosse aux berserkers. Tout le monde est convié au spectacle.
- Un navire rempli d'esclaves quitte le port pour la mystérieuse Ile de Cristal.
- Un séisme sans trop de gravité secoue Refuge.

Evénements Exceptionnels

- Une violente explosion volcanique engloutit ou fait surgir une île.
- Une tempête se prépare. Tous les navires rentrent au port et chacun se calfeutre.
- Des goules ont attaqué un village isolé. Tout a été détruit. Des représailles sont envisagées.
- La grande cérémonie du Feu Ultime va avoir lieu. Chacun doit donner un esclave qui sera sacrifié dans la bouche du volcan.

Sturm, qui est sans cesse battue par les vents et abrite une vaste colonie de goules des mers ou encore, Esperanza où un groupe d'esclaves en fuite a fondé une société idéaliste. On peut encore citer Lava qui abrite les adorateurs de la terrible secte du Feu Ultime.

Mise à part la population de Refuge tournée exclusivement vers la piraterie, le reste des habitants des Iles de Feu est uniformément réparti sur une vingtaine d'îles. Les Scandins sont alors regroupés en clans et orientés vers l'exploitation de la forêt intérieure pour certains mais le plus souvent vers la pêche et la piraterie.

Organisation Politique

L'organisation politique des Iles de Feu est basée sur la trop fameuse loi du plus fort. Chaque île possède son propre dirigeant appelé jarl. Elles sont en théorie réunies sous la férule d'un Roi dont le titre n'est pas héréditaire. Chaque jarl conquiert son titre à la force de son bras et le conserve aussi longtemps qu'un prétendant ne se manifeste pas. En ce cas, un défi public est alors lancé. Les deux hommes sont alors isolés une journée entière sur une petite île rocailleuse. A la tombée de la nuit, l'un d'entre eux doit être mort. Si tel n'est pas le cas, ils sont tous les deux jetés à la mer où les requins, abondants dans cette région, ont tôt fait de les dévorer. Les jarls en place sont donc tous de formidables guerriers. Certains d'entre eux réfutent la légitimité du Roi et mènent des politiques indépendantes, d'autres lui sont alliés ou encore oscillent suivant les circonstances. Cette quasi absence de gouvernement central débouche sur une joyeuse anarchie où chacun essaie au mieux de servir ses intérêts propres. Tous les coups en la matière sont autorisés que ce soit les assassinats, coups d'état, rébellions, chantages divers etc... En cas de guerre, les jarls des différents clans sont réunis pour mettre en commun leur force. L'armée levée est alors formidable et terriblement dévastatrice. Fort heureusement, ces accords de circonstance ne résistent pas à l'emprise du temps et une fois la menace écartée, chacun retourne à ses occupations habituelles, à savoir le pillage et les raids sur les côtes d'Aquitior. Pour l'heure, aucun Roi n'a été capable d'unifier les Iles de Feu sous sa coupe ; sans doute par un manque de puissance militaire.

La société des Iles de Feu est divisée en castes très strictes et il est impossible d'en changer, même avec le temps. Celle qui possède le pouvoir le plus important regroupe les marins et guerriers, deux professions indissociables aux yeux des Scandins. Tout lui est du et elle est toujours respectée dans le clan qui l'abrite. Viennent ensuite par ordre décroissant les paysans, les marchands et pour terminer les esclaves. Ces derniers sont utilisés comme du bétail et n'ont aucun droit. Ils sont souvent sacrifiés aux dieux du feu ou de l'océan lorsqu'un marin part en mer. La justice est rendue par le jarl uniquement. Inutile de préciser qu'elle est on ne peut plus partiale et qu'un membre d'une caste inférieure a peu de chance de jamais faire condamner un guerrier par exemple.

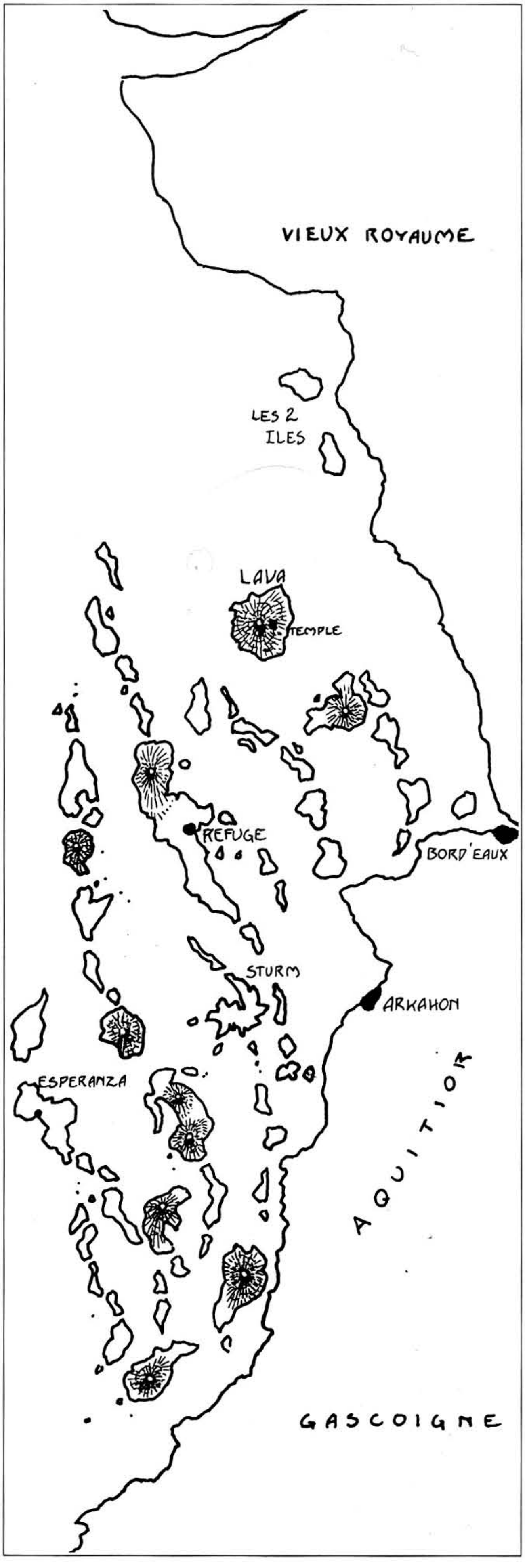
Aussi bizarre que cela puisse paraître, les Scandins considèrent les femmes comme leurs égales. Il n'est donc pas rare de trouver des femmes guerrières, voire jarls dans cette rude société.

Sectes Présentes

Aucune secte existant sur le continent n'a jamais pu s'installer dans les Iles de Feu. Les missionnaires des deux religions ont tous été massacrés à leur arrivée et depuis les différentes églises ont abandonné l'idée d'apporter la révélation à ce groupe de tueurs psychopathes.

Aucun commerce n'est pratiqué avec les Iles de Feu et aucune guilde n'y possède une quelconque base ou influence.

Les deux seules sectes présentes sont les berserkers, une institution dans les Iles de Feu, et les adorateurs du Feu Ultime. Les premiers ne forment pas une caste véritable comme en Alsaz. Ils sont intégrés à la population et n'importe quel guerrier qui se respecte est capable de se plonger dans un état berserk. Du fait de l'absence même de structures capables de canaliser et de former les berserkers, ceux-ci sont souvent atteint de la maladie mentale, berserk, avec les conséquences que l'on devine sur la SAN et l'équilibre mental de tels



personnages. Les plus dangereux sont soit abattus, soit isolés sur une île où ils sont libres de s'entre-déchirer. Le Roi possède toutefois un groupe de berserkers à son palais de Refuge. Ils sont soigneusement maintenus en cage et nourris de chair humaine. Complètement déments, ce sont des guerriers extrêmement dangereux qu'on libère parfois dans les arènes pour des spectacles ou sur un champ de bataille en cas de besoin.

Les adorateurs du Feu Ultime vivent uniquement sur l'île de Lava. Celle-ci est principalement occupée par un gigantesque volcan toujours en activité. L'installation de la secte s'est faite au pied du cône. C'est à cette confrérie que l'on remet les mutants ou enfants atteints d'infirmités. Grâce à des sacrifices propitiatoires, les Dieux du Feu protègent ainsi les îles. Les adorateurs du Feu Ultime sont tous des fous et l'on compte à peu près 1 000 membres. Les prêtres sacrifient parfois des colonnes entières d'esclaves à leurs dieux destructeurs. Les Gardiens du Feu sont de dangereux guerriers tous marqués d'affreuses brûlures et émasculés. Ils portent en permanence un Cristal de Lumière et défendent l'accès au sanctuaire et au temple. Le premier contient le puits de lave dans lequel sont précipitées les victimes. Le temple regroupe les habitats des prêtres et une salle où se trouvent dressées les effigies des dieux. Ils sont tous plus hideux les uns que les autres. Leur seul intérêt réside dans les gigantesques rubis qui leur sert d'yeux. Dans des alcôves, on peut également contempler les corps recouverts d'or des différents prêtres. Après leur mort, ces derniers sont plongés dans un bac d'or fondu situé au milieu de la pièce. Certains sont suffisamment déments pour demander à être plongés dans l'or en fusion de leur vivant et atteindre ainsi la révélation. Bien évidemment, ce lieu a de quoi exciter la cupidité de certains, mais de nombreux pièges gardent le temple qui est de plus sans cesse défendu par une centaine de Gardiens du Feu. Quelques inconscients ont déjà essayé de piller le temple, ils ne sont même pas parvenus à en franchir les portes.

Sciences et Savoirs

Le néant absolu. Aucun scientifique ou érudit n'existe parmi les habitants des Iles de Feu, quant aux étrangers ils finissent dans les mines ou sacrifiés sur Lava.

Les Scandins ne craignent pas la science, ni les armes technologiques. Vue leur ignorance crasse, celles-ci ont même le don de les plonger instantanément dans un état berserk. Leur seul but est alors de détruire l'objet ou personne en question. En effet, les Scandins considèrent qu'il s'agit alors d'engeance du démon. Quelques savants ont bien essayé de découvrir le secret des Cristaux de Lumière mais ils ne sont pas parvenus jusqu'à alors à s'emparer d'un échantillon. Ils sont jalousement gardés et un guerrier préférera le détruire plutôt que de le voir tomber entre des mains étrangères.

Un Scandin refusera toujours de se souiller par l'usage d'un objet scientifique, même dans une situation des plus désespérées. Seule la magie des cristaux est tolérée car elle émane des dieux. Ces cristaux sont remis aux guerriers émérites et surtout d'une fidélité à toute épreuve à l'encontre de leur jarl. Ces pierres sont des minéraux étranges, peut-être composés d'organismes inconnus ayant muté. Ils ont la forme de cristaux taillés parfaits et totalement translucides. On ne les trouve que sur l'Ile de Cristal où ils sont extraient en très petite quantité par des esclaves. L'emplacement exact du site n'est pas connu hormis de quelques uns. La zone est classée en terme de règles comme possédant une radioactivité forte (voir Appendices). Les chances d'extraire un cristal sont de 1 % par jour. Chaque cristal possède un POU de 3D6. Pour utiliser le cristal, un guerrier doit effectuer un jet de POU contre celui du cristal sur la Table de Résistance. Certaines utilisations du cristal entraînent la perte d'un ou plusieurs points de POU. Une fois, tout le POU du cristal utilisé, celui est mort et ne sert plus à rien. Les cristaux sont généralement inclus dans des bijoux ou sur des armes. Dans tous les cas, les Scandins essaient de leur donner l'aspect le plus anodin possible. Chaque cristal possède les pouvoirs suivants :

- Emettre de la lumière dans un rayon de 5 mètres autour du guerrier. Aucune perte de POU.
- Récupération de 1D6 points de vie. Perte de 1 point de POU.
- Annule les effets d'une blessure majeure. Perte de 2 points de POU.
- Rajoute 10 points de FOR et de CON à celles du guerrier. Perte de 3 points de POU. Le guerrier retrouve ses caractéristiques normales au rythme de la perte de 1 point par heure.
- Immolation. Consomme la totalité du POU du cristal. L'utilisateur de ce pouvoir se transforme en torche humaine. Tout objet inflammable dans les environs prend immédiatement feu. Ce pouvoir est utilisé par certains guerriers lorsqu'ils ne veulent pas tomber entre les mains de leurs ennemis, à moins qu'ils ne préfèrent carrément se jeter sur eux pour les entraîner dans leur mort horrible.

L'Armée

Il n'existe aucune armée permanente dans les Iles de Feu. Elle n'est réunie que dans les grandes occasions et si tous les jarls sont d'accord, ce qui est exceptionnel. Elle est alors placée sous les ordres du Roi qui s'entoure généralement alors des jarls les plus influents pour former un semblant de conseil de guerre. Dans tous les cas, c'est un exemple de désorganisation et d'indiscipline. Par contre, elle est d'une sauvagerie effroyable et nul n'oserait l'affronter de face à moins de la surclasser très largement en nombre.

Complètement réunie l'armée comprend 10 000 hommes. Marins expérimentés, les Scandins sont aussi redoutables sur mer que sur terre. La possession de 1 000 drakkars tous armés leur confère d'ailleurs la prépondérance maritime dans la région.

Ces navires ne transportent aucune machinerie de guerre et se doivent d'aborder le plus vite possible les vaisseaux ennemis. C'est pourquoi, ils sont maniables et rapides. Leur équipage est exclusivement constitué de guerriers.

Sur l'ensemble de l'armée, à peu près 10 % des guerriers possèdent un Cristal de Lumière et peuvent se plonger dans un état berserk. Ce sont généralement ces combattants qui "dirigent" les opérations et servent d'officiers. Le Roi possède également à son usage exclusif une brigade de 100 guerriers berserkers complètement suicidaires. Ils sont amenés dans des cages sur les champs de bataille et libérés sur les ennemis. Tant pis pour ceux qui ont le malheur de se trouver sur leur route.

Guerrier des Iles de Feu

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	15	13	10	12	14	11

Points de Vie : 16
Armure : 1D6-1, cuir

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache 2 M.	65 %	3D6+1D6	55 %

Compétences : Nager 80 %, Faire des Noeuds 75 %, Grimper 55 %, Navigation 60 %.

Officier

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	16	15	10	15	14	13

Points de Vie : 19
Armure : 1D6, cotte de maille

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache 2 M.	75 %	3D6+1D6	70 %

Compétences : Berserk 60 %, Nager 90 %, Faire des Noeuds 80 %, Grimper 60 %, Navigation 75 %.
Possessions : un cristal de 10 points de POU.

Berserker royal

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	SAN
21	20	20	6	13	16	6	0

Maladie mentale : berserk
Points de Vie : 27
Armure : aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache 2 M.	95 %	3D6+2D6	80 %
Morsure	70 %	1D4+2D6	-
Poings	70 %	1D4+2D6	50 %
Pied	70 %	3D6	-

Personnalités

❑ Hans le Sanguinaire
Roi des Iles de Feu

Hans le Sanguinaire

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	SAN
18	17	16	14	15	15	16	50

Points de Vie : 21
Armure : 1D6, cotte de maille
Maladie mentale : nihiliste

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache 2 M.	120 %	3D6+2D6	100 %

Compétences : Persuader 55 %, Eloquence 60 %, Navigation 100 %, Faire un Noeud 80 %, Nager 95 %.
Valeurs : brave, ambitieux, caractériel, succès, nihiliste
Possessions : deux cristaux de lumière d'un POU de 15 chacun. Ils sont montés sur sa paire de boucles d'oreille.

Hans le Sanguinaire porte bien son nom. On ne compte plus les prétendants qui sont tombés sous sa lame pour avoir eu l'impudence de le défier. Agé d'une quarantaine d'années, il est Roi depuis maintenant dix ans après que sa femme et lui soient parvenus à poignarder l'ancien souverain. De retour d'une expédition épuisante, celui-ci avait eu la triste idée de venir passer une nuit chez son fidèle ami Hans. En effet, l'actuel Roi était alors connu pour sa droiture et sa fidélité, dons suffisamment rares dans les Iles de Feu pour être appréciés à leur juste valeur.

Depuis cette époque, l'esprit de Hans glisse petit à petit dans la démence. Afin de conserver son trône, il a déjà du faire assassiner ses meilleurs amis ainsi que toute leur descendance. Ses nuits sont hantées par d'horribles cauchemars où il aperçoit ses misérables victimes venir le torturer. Sa faiblesse de caractère est devenue telle qu'il s'abandonne complètement à sa femme, Waltraute. C'est cette dernière qui dans l'ombre dirige le comté et décide de qui doit vivre et qui doit mourir.

Physiquement, Hans reste un formidable adversaire à la force impressionnante. Ses cheveux noirs sont tressés et son visage couvert de cicatrices. Certaines d'entre elles proviennent de plaies qu'il s'est lui même infligés afin de se défigurer et ne plus reconnaître dans un miroir l'assassin et le traître que par faiblesse il est devenu. Hormis ses petits défauts, Hans est un excellent Roi pour les Iles de Feu et peu de jarls osent se lever contre ses décisions par crainte de sa colère. Néanmoins, il n'est pas du tout aimé et il ne fait aucun doute qu'un jour ou l'autre il sera renversé. Hans vit dans cette crainte perpétuelle et éliminera sans sourciller toute menace qui pourrait se profiler à l'horizon.

❑ Waltraute
Reine des Iles de Feu

Waltraute

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	SAN
10	12	12	16	15	16	17	45

Points de Vie : 12
Armure : aucune
Maladie mentale : tyrannique

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	75 %	1D4+2	60 %

Compétences : Connaissance de la Médecine 55 %, Connaissance des Poisons 80 %, Ecouter 67 %, Voir 70 %, Chercher 63 %, Premiers Soins 78 %, Eloquence 70 %, Persuader 89 %, Connaissance de la Psychologie 30 %.
Valeurs : tyrannique, machiavélique, ambitieux, revanchard, obstiné
Possessions : deux cristaux de lumière d'un POU de 16 chacun sertis dans un collier.

Ce monstre est il encore un être humain ? Pour un individu normalement constitué, il ne peut s'agir que d'un démon. Sous des dehors avenants et avantageux, Waltraute recèle un coeur et une âme aussi noirs que les enfers. C'est elle qui a poussé son mari à assassiner le précédent souverain afin qu'il puisse s'emparer de la couronne. Elle est dotée d'une volonté de fer et sait parfaitement où ses pas la mènent. Elle a l'art et la manière de deviner quels seront les prochains mouvements de ses adversaires et les anticipent afin de mieux les piéger. Elle ne recule devant aucun crime pour affermir son autorité et on ne compte plus les meurtres qu'elle a ordonnés ou commis grâce à sa connaissance des poisons. Ceux-ci ne semblent d'ailleurs pas troubler son sommeil à la différence de son époux. Elle aime sincèrement Hans mais le juge un peu faible. Elle le serre de près en public de crainte que dans une crise de délire, il n'aille avouer quelques crimes.

Elle se comporte toujours comme une femme charmante pleine d'humour et rieuse. Toujours entourée de gardes du corps discrets, elle possède à son entière disposition un corps d'assassins particulièrement efficace et dévoué.

En dehors de sa beauté physique, Waltraute sait manier à la perfection l'art de la séduction et mène ses amants par le bout du nez, parfois jusqu'à leur perte. Pour une personne qui ne la connait pas et pour la majorité de ses sujets, Waltraute est d'une innocence à toute épreuve, une forte femme qui dirige au mieux le pays aux côtés de son vénéré époux.

❑ Don Marco Nenes

Don Marco Nenes

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	17	14	15	15	16	17

Points de Vie : 19
Armure : aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Rapière	90 %	1D6+1+1D6	80 %

Compétences : Eloquence 67 %, Persuader 80 %, Nager 80 %, Eviter 75 %, Faire des Noeuds 80 %, Navigation 95 %.
Valeurs : brave, sens moral, honneur, goût du danger, généreux

Ce jeune noble spanyar, lassé de la vie à la cour, a quitté son rivage natal avec l'intention de cartographier la région des Iles de Feu. Mal lui en a pris, puisqu'à peine arrivé son navire fut victime d'une tempête et sombra corps et âme. Avec quelques uns de ses compagnons, il parvint néanmoins à atteindre les rives d'une île baptisée pour l'occasion Esperanza. Ce caillou perdu sur l'océan est néanmoins habitable, couvert d'une vaste forêt giboyeuse. Marco s'est fait à sa condition de Robinson et a organisé la vie sur l'île dans l'attente d'un improbable retour.

Son village, pompeusement baptisé Nueva Madreid, a été construit dans une clairière au milieu de la forêt. En compagnie de ses hommes, il a bâti de petites nefs qui leur permettent de caboter dans les environs. Ils ont ainsi sauvé d'une mort certaine plusieurs esclaves en fuite.

Dynamique, séduisant et beau parleur, Marco projette de délivrer tous les esclaves des Iles de Feu grâce à un soulèvement, une fois suffisamment d'hommes réunis.

Très idéaliste, il ne voit pas l'aspect délirant de son plan et s'y consacre entièrement. Idolâtré par ses hommes, ces derniers le suivront jusqu'à la mort.

Seul personnage sensé dans cette contrée délirante, il déploie des trésors d'ingéniosité pour se sortir de sa situation de naufragé et pour mieux endosser la cape du libérateur. Il ne sait pas qu'il a très peu de chance de revoir un jour sa patrie natale. Del Monter, qui le hait suite aux frasques qu'il a commises aux dépends du sinistre gouverneur de Gascoigne, sait que Nenes a disparu dans les environs des Iles de Feu. Il n'enverra jamais aucune expédition de secours et au cas où le jeune noble ferait une réapparition soudaine, il n'hésitera pas à le faire assassiner.

❑ **Alfredo Vidali**
Second de Marco Nenes

Alfredo						
FOR	**CON**	**TAI**	**INT**	**POU**	**DEX**	**CHA**
15	13	13	15	13	16	14

Points de Vie : 14
Armure : aucune

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Rapière	88 %	1D6+1+1D6	80 %

Compétences : Persuader 77 %, Eloquence 40 %, Nager 100 %, Faire des Noeuds 70 %, Eviter 67 %, Connaissance des Poisons 57 %, Mouvement Silencieux 78 %, Se Cacher 68 %.
Valeurs : cupidité, rusé, brave, goût du danger, trop sûr de soi

Il est dommage que Marco Nenes fasse un peu trop facilement confiance à n'importe qui car Alfredo Vidali pourrait bien être à l'origine de sa perte. Ce dernier n'est en fait qu'un espion de Del Monter. Il est parvenu à gagner l'amitié et la confiance de Marco qui ne se doute de rien. Initialement, Alfredo devait informer Del Monter de tous les faits et gestes de Nenes et il s'est donc embarquer avec lui dans sa croisière d'exploration. Le naufrage de l'expédition a quelque peu compromis sa mission. Toutefois, il n'a tout perdu en découvrant qu'Esperanza recelait une colonie d'huîtres perlières exceptionnelle. Il cherche actuellement un moyen d'arracher quelques unes de ces merveilles à l'océan afin de les présenter à Del Monter. Dans l'ombre, il fait tout pour contrecarrer les projets libérateurs de Nenes et construit en secret un esquif qui lui permettra de quitter l'île et rejoindre la Gascoigne. Son projet est de contacter Del Monter pour lui présenter les perles. Comme il est le seul à connaître l'emplacement de l'île, nul doute que ce dernier saura se montrer généreux s'il lui offre à la fois un moyen de se venger de son ennemi et de devenir encore plus riche.

❑ **Raph**
Grand Prêtre des adorateurs du Feu Ultime

Raph							
FOR	**CON**	**TAI**	**INT**	**POU**	**DEX**	**CHA**	**SAN**
12	14	13	17	16	14	16	0

Points de Vie : 15
Armure : aucune
Maladie mentale : tueur psychopathe

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Griffes	67 %	1D6+1D6	50 %

Compétences : Connaissance du Monde Ancien 45 %, Eloquence 80 %, Persuader 89 %.
Possessions : un cristal de lumière d'un POU de 17. Ses griffes en acier sont empoisonnées à l'aide d'un neurotoxique mortel d'une VIR de 14. Opposez la CON du personnage à la VIR du poison. En cas d'échec, la mort est instantanée. En cas de réussite, le personnage perd 14 points de vie et un point de CON définitivement.
Valeurs : sadique, tueur psychopathe, xénophobe, nihiliste, trop sûr de soi

Raph a atteint les tréfonds de la démence depuis plusieurs années. Ancien érudit passionné du monde ancien, il n'a retenu de ses lectures que l'existence par le passé d'une arme terrible, appelée feu nucléaire, apportant la mort et la destruction sur des kilomètres à la ronde. Il a découvert des écrits lui permettant de fabriquer cet engin dans les profondeurs de l'île de Lava où sa secte de dingues est installée. Il les conserve précieusement dans l'attente de pouvoir enfin trouver un moyen d'en fabriquer une afin d'apporter le Feu Ultime à la terre. Décrépi au possible, assoiffé de sang, il se complait dans l'horreur et la destruction.

Entouré en permanence de Gardiens, il mène son culte aux dieux du feu avec grande conviction. Malheur à celui qui tomberait entre ses mains, il le réduirait lentement à l'état de pulpe sanguinolente, ponctuant son plaisir de gloussements hystériques. Malgré tout, Raph n'est pas un idiot. Doté d'une intelligence redoutable, ses plans pourraient bien un jour aboutir si on ne l'en empêche pas.

Sites Intéressants

Refuge

Cette cité à la crasse écoeurante contient à peu près 10 000 habitants. Elle servait à l'origine de base aux Scandins. Finalement, elle acquit définitivement son statut de ville à l'effondrement de l'Empire Scandin et à la sécession des habitants des Iles de Feu. Plusieurs fois détruite par des éruptions dues au volcan encore actif non loin de là, elle est située sur la plus grande des îles de la région. Elle est exclusivement construite en bois du fait de l'environnement précaire. L'île ne contient rien d'autre hormis une vaste forêt exploitée par un millier de forestiers pour la fabrication et la rénovation des navires.

Le port de Refuge n'est pas très vaste et ne peut contenir une très grande flotte. Il sert surtout de point de base aux vastes opérations pirates que mènent les Scandins dans les environs. De vastes entrepôts contiennent les butins des pillages avant que ceux-ci ne soient partagés ou revendus. Les installations et auberges du port contiennent les pires malfrats de France. Des bagarres y éclatent souvent pour se terminer dans le sang. Aucune milice ne maintient ne serait ce qu'un semblant d'ordre. Seuls les entrepôts sont soigneusement surveillés. Le quartier est très dangereux la nuit et il vaut mieux ne pas s'y aventurer si on ne veut pas terminer avec une seconde bouche au niveau du cou. Les quelques marchands louches qui pratiquent des échanges avec les Scandins restent soigneusement dans la ville et s'achètent si possible les services de gardes du corps. Refuge est le seul lieu des Iles de Feu où un étranger puisse s'aventurer en espérant pouvoir en revenir vivant. Pour le reste, une vie de plus ou de moins n'a aucune importance dans cette région où justice et lois ne font pas partie du vocabulaire.

Le reste de la cité est composé d'habitations et son centre est occupé par le palais du roi. Il s'agit ni plus, ni moins d'une bâtisse en bois entourée d'une palissade. Il est constamment gardé et l'on ne peut y entrer sans invitation expresse. Composé de plusieurs pièces, c'est là que la "noblesse" scandine se vautre dans la débauche et le vice. Des orgies y sont régulièrement tenues avec viols et mises à mort d'esclaves mâles ou femelles, les Scandins n'ayant aucun préjugé en la matière.

Sturm

Cette petite île est constamment balayée par les vents et les tempêtes. Complètement inhospitalière, une tribu de goules des mers y a élu domicile. Le clan est puissamment organisé et les Scandins évitent soigneusement de s'en approcher. On estime le nombre de mutants à près de 5 000. Les goules hantent les nombreuses grottes sous-marines qui percent l'île. Elles s'aventurent parfois à la surface pour y abandonner les débris de leurs festin. L'endroit dégage une puanteur intolérable et les carcasses et débris méconnaissables qui le recouvrent devraient mettre la puce à l'oreille de n'importe quel étranger s'aventurant dans ces lieux. Plusieurs puits donnant à la surface de l'île mènent vers les obscures grottes des goules. En y tendant l'oreille, on peut les entendre s'y ébattre.

Laissées en paix par les Scandins, les goules ont proliféré dans cette zone et attaquent tous les navires s'approchant de trop près. C'est également de cette base qu'elles lancent leurs vastes opérations de destruction contre les navires des pêcheurs d'Arkahon. Nul doute que le butin qu'elles ont réussi à amasser au fil des ans doit être considérable. Toutefois, pour s'en emparer, il faudrait réussir à pénétrer dans les grottes et labyrinthes engloutis de Sturm, ce qui de toute évidence n'est pas une mince affaire.

Ile de Cristal

Par beau temps, on peut apercevoir l'Ile de Cristal à plusieurs

milles alentour. En effet, son sol complètement vitrifié renvoit les rayons du soleil avec une clarté aveuglante. On dirait alors un gigantesque diamant étincelant posé sur les flots. La réalité est beaucoup moins poétique. Les températures qui y règnent sont étouffantes et des miasmes asphyxiants en émanent en permanence. Le sol est couvert de pierres vitrifiées aux arètes tranchantes. Au bout de quelques heures de marche, les meilleures bottes du monde sont réduites à l'état de loques inutiles. La zone entière est fortement radioactive et l'on ne peut y rester très longtemps sans en subir les terribles conséquences. C'est dans ces conditions inhumaines que des centaines d'esclaves s'affairent dans des mines qui percent toute l'île. C'est en effet ici que l'on peut découvrir les terribles Cristaux de Lumière. Régulièrement, des vaisseaux scandins accostent pour récupérer les rares cristaux récupérés et laisser quelques victuailles aux malheureux qui y travaillent. Certains ont bien essayé de se révolter mais leurs tentatives se sont avérées bien futiles. Les Scandins n'hésitent pas à massacrer les rebelles. De plus, les environs infestés de requins et autres monstres moins naturels du fait des radiations interdisent toute évasion. Peu à peu, les radiations font leur effet et les esclaves perdent au fil des jours toute intelligence pour ne plus que creuser jusqu'à la mort. En fait, l'île agit comme un véritable vampire suçant l'énergie vitale des hommes, chargeant ainsi les cristaux qui sont ensuite extraits. Il est fort probable qu'en l'absence de toute créature vivante, ils se déchargeraient progressivement, perdant tout intérêt.

L'emplacement exact de l'île n'est connu que de quelques Scandins et du Roi. Bien évidemment, ce secret est jalousement gardé ainsi que les moyens d'accéder à l'île en toute sécurité. En effet, les récifs qui l'entourent sont capables d'éventrer instantanément un navire qui s'aventurerait imprudemment dans ces eaux traîtresses entre toutes.

Esperanza

Cette petite île est l'une des rares à ne pas posséder de volcan sur ses terres. Un lac occupe son centre et une forêt dense la recouvre complètement. Des plages de sable fin la bordent sur tout son pourtour. C'est dans ce véritable petit paradis terrestre que Nenes et ses compagnons ont trouvé refuge. Ils ont installé leur village de Nueva Madreid auprès du lac. Après une période d'adaptation, ils se sont faits à leur condition. La forêt et le lac sont leurs uniques moyens de subsistance. Le village compte à peu près 500 membres. Il s'est agrandi avec l'arrivée d'esclaves en fuite qui ont réussi à franchir la petite barrière de récifs entourant Esperanza et surtout à survivre aux requins qui infestent ces eaux.

Entourée d'une palissade en bois destinée à la protéger d'attaques de bêtes sauvages, Nueva Mardreid est dirigée d'une main de fer par Nenes. Il se méfie des étrangers, susceptibles de n'être que des espions et se livre à des interrogatoires serrés auprès des nouveaux venus. Dans sa cabane sont rangés tous les éléments qui ont pu être sauvé de son naufrage : armes, cartes, compas etc... Par chance, le médecin de bord a survécu à la catastrophe et les naufragés bénéficient donc de soins si nécessaire. Une petite flotte d'une vingtaine de pirogues a été construite, permettant ainsi de s'aventurer non loin en mer et de pêcher. Pour l'heure, la vie s'écoule paisiblement à Esperanza mais Nenes rêve de pouvoir un jour reconduire ses hommes vers la civilisation , mieux libérer les esclaves du joug scandin. Par malheur, ce qu'il ne sait pas c'est que Alfredo Vidali, son fidèle lieutenant a découvert que les eaux avoisinant l'île regorgent d'huîtres perlières. La taille et la pureté des perles leur confèrent une valeur exceptionnelle. Alfredo a cédé à l'appel de l'or et son esprit dévoré d'avidité s'efforce de trouver un moyen d'atteindre ces trésors. En effet, les huîtres se trouvent dans des fonds hantés par des requins énormes et sans doute par quelques monstres mutants. Quoiqu'il en soit, il y a des chances que ce petit paradis terrestre soit un beau jour détruit par la puissance de l'or.

Lava

Ce rocher perdu au milieu de l'océan n'est constitué que d'un gigantesque cône volcanique battu par les vagues. Totalement inhospitalière, l'île est perpétuellement noyée dans des brumes jaunâtres émanant du volcan en activité. Il s'agit du siège de la secte du Feu Ultime et seuls ses adeptes y vivent. Les quelques bâtiments qui s'y trouvent servent d'abris à ces fous furieux. L'île entière est tabou et nul ne s'y aventure, hormis les quelques navires qui y emmenent les nouveaux nés, esclaves ou mutants à sacrifier. Rien n'est connu a propos de l'île si ce n'est la présence du temple du feu. Personne n'est donc en mesure de fournir des renseignements à son propos, d'ailleurs tout le monde s'y refuserait. Reportez-vous au paragraphe Sciences et Savoirs pour plus d'informations sur ces lieux inhospitaliers.

Histoire

Du fait de leur caractère inhospitalier, les Iles de Feu sont restées pendant des siècles vierges de toute présence humaine. Avec le retour des populations sur leur lieu d'origine, les Scandins ont vite compris l'importance de ces cailloux hostiles. Situés non loin des rivage de la France, ils constituaient des bases de lancement idéales pour des raids. En effet, le labyrinthe de récifs qui compose la région rend impossible toute entreprise de représailles de réelle envergure. Pendant des décennies, les Scandins ont pillé les environs des Iles de Feu et constituaient un véritable fléau. Une très ancienne prière débute d'ailleurs par "Seigneur, protégez nous de la fureur des hommes du nord". A l'apogée de l'Empire Scandin, les Iles de Feu étaient complètement colonisées et d'une richesse relative. Finalement, la chute de l'empereur et les guerres de succession qui s'ensuivirent devaient provoquer leur régression. A cette époque, le Roi des Iles de Feu était l'un des prétendants à la couronne et il plongea sa contrée dans une lutte sanglante. Il sacrifia ses meilleurs combattants sur l'autel de son ambition, vida complètement ses caisses et s'épuisa en raids incessants sur les côtes de Scandie. A sa mort, la population des Iles de Feu était réduite à sa plus simple expression et ne comptait pratiquement plus de marins. Les paysans majoritaires et dans un souci de tranquillité demandèrent le rattachement de la contrée à la France. Le nouveau roi, d'une totale incompétence, accéda à leur demande et s'allia au royaume de France. Petit à petit, les Iles de Feu reprirent leur développement. Elles passèrent de la piraterie au commerce maritime et une nouvelle population composée d'immigrés venant du nord s'y installa. Avec la chute de la maison royale française, cette sérénité de surface se craquela rapidement. Les Scandins reprirent très vite leurs anciennes habitudes dans un pays dépourvu d'autorité centrale. Des pirates de toute origine vinrent rapidement leur prêter main forte dans le pillage de la riche Aquitior. Un nouveau Roi des Iles fut nommé et l'indépendance proclamée. Au fil des décennies, la dégradation générale du duché se poursuivit et il se morcela en une multitude de clans, chacun dirigé par un seigneur local. La contrée replongea dans les ténèbres et à l'époque d'Hawkmoon, on ne peut l'évoquer sans frissonner d'épouvante.

L'invasion granbretonne

Elle fut menée par une légion de Loutres. Si les Iles de Feu ont un intérêt économique ridicule, les Granbretons tenaient néanmoins à s'en emparer afin de stopper les raids pirates sur les côtes d'Aquitior dont ils tenaient à exploiter les richesses. Des pa-



trouillesd'ornithoptères permirent de dresser un plan des lieux et un chemin maritime relativement sur pour atteindre Refuge. Les Granbretons déferlèrent littéralement sûr la ville, massacrant tout sur leur passage et faisant montre s'il en était encore besoin de leur sauvagerie. Les Scandins se défendirent jusqu'au dernier occasionnant des pertes importantes dans les rangs ennemis. Finalement, le Roi s'inclina et la ville se rendit.

L'occupation

Les Granbretons tenaient leur objectif, à savoir Refuge, et laissèrent les autres îles en paix. Ils imposèrent alors que tous les navires granbretons soient laissés en paix et que les attaques des pirates scandins ne se portent que sur des vaisseaux ennemis à l'empire. Les Scandins, qui n'étaient pas regardant sur leur employeur du moment qu'ils avaient la paix, acceptèrent. Une alliance de bon aloi débuta alors. Elle se manifesta surtout dans les raids portés contre les navires spanyars. De plus, les navires pirates eurent le droit de continuer à s'attaquer aux vaisseaux de Gascoigne dès lors que la moitié du butin revenait à l'empire granbreton.

La libération

On ne peut parler véritablement de libération puisque les Scandins des Iles de Feu ont toujours collaboré avec les Granbretons. En fait, le reflux de l'empire se traduit simplement avec l'arrivée dans les îles de plusieurs animaux en fuite. Ces Granbretons vont finalement s'intégrer parfaitement à la population locale qui poursuivra ses raids de piraterie. L'arrivée sur le trône de France du nouveau roi ne changera rien à cette situation. Tous les criminels et bannis se retrouveront dans les îles qui resteront une plaie pour les duchés avoisinants.

Seule une invasion générale des lieux pourrait mettre un terme aux agissements des Scandins. Celle-ci sera finalement menée et le duché anéanti.

Voyager dans les Iles de Feu

Se rendre dans les Iles de Feu relève de la gageure. En effet, très peu de capitaines accepteront de mettre en péril leur navire et leur équipage dans cette aventure. En plus des navires pirates et des monstres qui hantent ces eaux, nul ne connait exactement la localisation des récifs et hauts fonds qui s'y trouvent. Ainsi, si des personnages désirent se rendre dans les Iles de Feu, ils seront condamnés dans la majorité des cas à se débrouiller par leurs propres moyens. Autant dire que l'entreprise à de fortes chances d'échouer.

De plus dans toutes les îles habitées, la sécurité des voyageurs n'est nullement assurée. Même à Refuge, il vaut mieux toujours garder l'oeil ouvert et l'épée prête à jaillir du fourreau.

En bref, les Iles de Feu constituent un lieu à éviter à moins d'avoir de sérieuses raisons pour s'y rendre ; c'est à dire être soi-même un bandit de la pire espèce ou avoir aux trousses des ennemis puissants.

Aventures dans les Iles de Feu

- Un savant a entendu parler des Cristaux de Lumière et désire s'en approprier un afin de l'étudier. Il ignore bien sûr le caractère sacré de ces pierres pour les Scandins. Il recherche un groupe de dingues (le mot est faible) qui serait prêt à risquer sa vie pour lui en ramener un échantillon. La mission est bien payée mais les personnages risquent vite de regretter leur appât du gain.

- Alors que les personnages sont en mer, ils sont attaqués par un navire pirate. Après un combat furieux qui logiquement va tourner à leur désavantage, ils sont conduits à Refuge pour être réduits en esclavage. Fort heureusement pour eux, Waltraute s'intéresse à leur cas. Elle les fera libérer contre un petit service : aller assassiner un jarl trop fougueux. Les personnages ont intérêt à prévoir un moyen de s'échapper après l'accomplissement éventuel de leur mission. En effet, Waltraute n'a nullement l'intention de les laisser en vie.

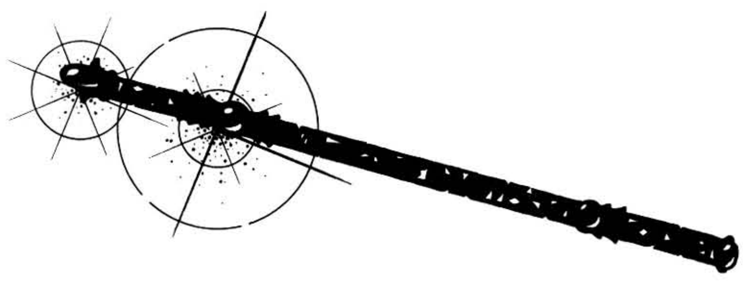
- Alors qu'ils se trouvent dans un duché avoisinant les Iles de Feu, les personnages sont abordés par un étrange commanditaire. Contre une forte somme, il leur demande de se rendre dans les Iles afin d'y retrouver un noble spanyar en fuite répondant au nom de Marco Nenes. Celui-ci serait un renégat et la couronne d'Espanya saura se montrer reconnaissante à l'égard de tous ceux qui l'aideraient à le retrouver. La mission est de ramener vivant, si possible, le criminel en Gascoigne afin de le remettre entre les mains de la justice. En fait, Del Monter est derrière cette étrange affaire. Il a appris que Nenes est en vie et est bien décidé à lui mettre la main dessus pour régler ses comptes. Si les personnages acceptent, ils devront d'abord retrouver Nenes, le convaincre ou l'enlever et retourner en Gascoigne. Bien évidemment, il y a toutes les chances que les personnages une fois arrivé soient contactés par Vidali. Pire, ils pourraient trouver Nenes sympathique ce qui serait alors le début d'un long enchaînement d'ennuis.

- La fille d'un riche marchand a été enlevée par les pirates alors qu'elle voyageait par mer. Les personnages, contre une forte récompense, doivent la retrouver et la libérer. La jeune femme se trouve à Refuge où elle devait être vendue comme esclave. Malheureusement, ce que les personnages ne savent pas c'est que la belle enfant a eu la chance de plaire à Hans qui l'a prise à son service. Les aventuriers devront s'introduire dans le palais et opérer très discrètement s'ils ne veulent pas finir dans l'arène en compagnie de quelques uns des berserkers de Hans.

- Un homme revêtu d'une armure d'or et de jais contacte les personnages. Laconiquement, il leur explique que s'ils ne désirent pas assister bientôt à la destruction du monde qu'ils connaissent, ils doivent se rendre dans une île du nom de Lava. Celle-ci contient des documents dont la maîtrise pourrait entraîner un nouveau cataclysme. Les aventuriers devront se rendre dans l'île et détruire ces pièces sans les lire ou bien...

- Un amateur d'antiquités est prêt à payer une forte somme à toute personne qui serait d'accord pour se rendre dans Sturm. Là elle devra explorer la cité des goules et en ramener un ou deux objets d'intérêt. Les amateurs ne se bousculent pas au portillon.

- Les Granbretons auraient fourni aux Scandins un navire de guerre terrible qui pourrait bien retarder la libération de la France. La résistance demande aux personnages de trouver ce navire et de le couler.



Parye



"Parye l'une des merveilles du monde ; ses tours de cristal limpide, ses palais somptueux, ses fêtes incessantes, sa population enjouée en font une cité sans pareille. Devant cette unique splendeur, l'empire granbreton a même choisi un siège long et meurtrier à un assaut en force qui aurait mutilé la ville.

Cependant à l'instar des vieilles légendes, la beauté est un masque trompeur. Celui qui refuse de se laisser emporter par les plaisirs de la Cité de Cristal discerne son autre face, rongée par la lèpre. Le port de Parye cache dans ses tavernes enfumées et ses navires échoués une foule de parias, voleurs à la tire, marchands d'enfants, etc... Quant aux ruines qui entourent Parye sur des lieues à la ronde, des mutants difformes festoient dans ses entrailles.

Le symbole vivant de tout ceci, le Métamorphe lui-même. Cette entité intelligente, gigantesque, enfantée par la science disparue du Tragique Millénaire, occupe dit-on tous les sous-sols des ruines. C'est lui qui, en une nuit, a "construit" la Cité de Cristal."

Extrait des chroniques d'Erlan de Parye.

Description Géographique

L'ancienne capitale de la Confédération Trans-Européenne porte les stigmates du Tragique Millénaire. Les missiles nucléaires, les séismes, les incendies, les glaces ont créé un désert à l'échelle d'une région. Sur plus de vingt lieues, le voyageur ne rencontre que ruines et désolation. De grandes parties de la cité se sont effondrées et des eaux de la Seyn émergent encore quelques vestiges.

La Seyn trace péniblement des boucles à travers ces débris. En deux endroits elle devient un lac, où la navigation est, du fait des ruines émergeant ou affleurant dangereusement, un véritable art. En hiver, de violentes tempêtes font de ces lacs un véritable enfer pour les marins. Au plus fort de la saison froide, les glaces prennent les eaux de la Seyn. La glace, d'une épaisseur dépassant trente centimètres, interdit toute navigation.

A la périphérie de ce désert se dressent la Cité de Cristal et le port de Parye.

Table d'Evénements de Parye

Evénements Communs

- Plusieurs barques chargées de pirates de la Seyn ont extorqué de navires marchands un droit de passage.
- Un voleur à la tire capturé par les reîtres sur la place aux échanges est enfermé dans la cage tournante. Des badauds se regroupent afin d'assister à sa lente agonie.
- La Cité de Cristal organise une fête exceptionnelle...
- Des milliers de paysans chassés par les guerres continuelles déferlent comme des vagues de sauterelles sur le port à la recherche d'un travail. Les marchands en profitent pour baisser leurs rémunérations. Les porteurs accueillent avec violence ces nouveaux venus.
- Les pirates de la Seyn ont attaqué un navire et l'ont vidé des hunes aux cales. Les passagers ont été enlevés par les pirates.
- Les chasseurs de mutants, de retour d'un raid, rapportent plusieurs dépouilles de survivants.
- En dépit de sa garde, un voleur a soulagé un marchand de sa bourse. Les gardes, invectivés par leur maître, retournent le port.

Evénements Rares

- Un grand prince de Moscovie, accompagné de toute sa suite, arrive à Parye afin de jouir des plaisirs de la Cité de Cristal.
- Un Evek du Sincère Repentir organise une grande procession tout autour de la Cité de Cristal afin d'en extirper les mauvais esprits.
- La nuit précédente, des survivants ont été vus en train de rôder autour des faubourgs du port. Plusieurs personnes ont mystérieusement disparu. Une foule paniquée se presse devant la tour des chasseurs de mutants.
- Des pilleurs d'antiquités ont mis à jour un gisement particulièrement riche de vestiges technologiques. Les marchands et les scientifiques se préparent pour la proche vente aux enchères.
- Les Fils du Métamorphe organisent une série d'épreuves afin de recruter de nouveaux membres. Plusieurs scientifiques et érudits se préparent à passer le concours.
- Des mendiants des quais de la misère sont arrêtés par les reîtres pour cannibalisme !
- Une rébellion agite le port. Acculés par la misère, les porteurs déferlent en une véritable émeute. Les reîtres répriment dans le sang cette manifestation.

Evénements Exceptionnels

- Les galères de guerre des guildes marchandes ont réussi à capturer un navire pirate. L'équipage couvert de chaînes est vendu aux évolutionnistes. Leur capitaine est promis à la pendaison.
- Une crise du Métamorphe secoue Parye. Ses tentacules d'acier émergent du sol et fouettent l'air autour d'elles. Plusieurs dizaines de personnes périssent.
- Un grand connétable granbreton vient à Parye pour visiter la Cité de Cristal.

La Cité de Cristal

La Cité de Cristal se situe sur les bords de la Seyn. La ville étincelante couvre quelques milles carrés. Tous les bâtiments, rues, murailles présentent le même éclat cristallin. De jour comme de nuit la cité brille tel un diamant monstrueux. Elle apparaît, soleil tombé dans la fange, à plus de vingt milles à la ronde. Toute la Cité de Cristal a été bâtie, ou plutôt enfantée, en une nuit, par le Métamorphe. Depuis, rien n'a changé, pas une pierre en plus, pas une pierre en moins. La ville traverse les siècles sans la moindre ride. Flâner simplement à travers ses rues constitue un plaisir incommensurable. La température, le ciel, le climat, la saison sont recréés artificiellement. Aussi, en plein hiver, peut-on respirer des odeurs printanières et découvrir les bourgeons des arbres éclatant lentement. Continuellement, des fêtes sont organisées et remplissent les rues de visiteurs cachés sous les déguisements les plus incroyables. Les bâtiments de la Cité de Cristal présentent tous le même aspect, de hautes tours coniques reliées par des centaines de passerelles filiformes. Chaque tour est entièrement construite de cristaux. Aucune tour n'utilise les mêmes. Certaines sont entièrement édifiées en pierres précieuses, telles la tour des diamants ou celle des rubis ; d'autres se contentent de cristaux de moindre valeur mais tout aussi étincelants.

Le Port

La ville portuaire se situe au pied des tours de cristal. Elle n'égale même pas l'ombre de la cité merveilleuse. Le port est une suite sans fin de ruelles misérables, de taudis, d'entrepôts moisis égayés par les rires des tavernes et des maisons closes. Et pourtant ! Des richesses considérables transitent par le port de Parye. Tous les navires marchands remontent la Seyn jusqu'à Parye où leurs marchandises sont débarquées et emmenées par caravanes en direction de la Germanie, voire même de la Moscovie. Les marchands qui dirigent ces trafics vivent à l'écart du port et goûtent aux délices de la Cité de Cristal.

Dès l'aurore, le port se réveille, des armées de porteurs s'alignent devant les navires à quai. Les muletiers réveillent leurs bêtes pour le départ des caravanes. Les artisans se pressent dans les bassins de radoub afin de construire de nouvelles nefs ou entretenir celles qui ont subi les tempêtes ou les assauts des pirates de la Seyn. Il ne fait pas bon s'aventurer seul de nuit dans les tavernes du port. Les coupe-jarrets attendent toujours le client. Certains quartiers reculés du port sont à éviter même de jour. Des bandes de mendiants réfugiés dans ces taudis n'hésiteraient pas à faire disparaître de riches voyageurs.

Les Ruines

Les vestiges de l'ancienne mégalopolis couvrent plusieurs centaines de milles carrés tout autour de la Cité de Cristal. Frappé par les armes nucléaires, infesté par des virus encore vivaces, nivelé par les glaciers de la dernière ère glaciaire, le Paris du Tragique Millénaire se résume à un champ de ruines silencieuses. Nul animal, oiseau, rongeur n'y vit. Seules en été, des myriades de mouches et d'araignées envahissent les lieux.

Pourtant ces étendues stériles ne sont pas vides d'occupants. Cachés dans ses entrailles décomposées, des survivants y vivent et des milliers de voleurs et de pirates s'y réfugient. Les ruines forment un véritable labyrinthe, l'un des endroits les plus périlleux de France. Pourtant certains aventuriers n'hésitent pas à s'enfoncer dans les "souterrains". Cette dénomination correspond à la cité enfouie du Tragique Millénaire. Lors de sa destruction, Paris s'était tout autant développée en profondeur que dans les airs ou sur la terre.

Population

Les Fils du Métamorphe constituent la population la plus extraordinaire de Parye. Leur réputation est aussi fort disproportionnée par rapport à leur nombre restreint. Selon certains, ce sont des créatures monstrueuses à l'apparence humaine, vomies par le Métamorphe afin de corrompre les hommes. Selon d'autres, il s'agit de scientifiques qui contrôlent le Métamorphe et le dirigent.

Population de Parye

Humains	
Français	80 000
Etrangers	10 000
Mutants	
Survivants	10 000
Gorilles blancs	2 000

En fait, les Fils du Métamorphe sont bien des hommes ou plutôt, étaient des hommes. Les Fils du Métamorphe portent un signe distinctif, un véritable uniforme. Ils portent toujours en public de somptueuses robes écarlates et un heaume argenté. Leurs mains disparaissent dans d'épais gantelets métalliques. Ce "déguisement" a un effet magique à Parye. Sur leur passage, les foules se taisent et tous s'écartent leur laissant le chemin libre. Ces oripeaux glorieux permettent à leur porteur de cacher sa dégénérescence. Du fait des drogues absorbées, en quelques années, la peau se craquelle, se fendille et laisse apparaître les chairs à vif. Les Fils du Métamorphe ont réussi à mettre au point un onguent qui leur permet de protéger leur corps mis à vif. Cette pommade dégage une odeur végétale, une odeur de terre noire qui flotte toujours dans le sillage des Fils du Métamorphe.

La plupart du temps, ils recrutent les leurs parmi les scientifiques, les érudits et les artistes. Certains parcourent même la France à la recherche d'enfants particulièrement doués. Ceux-ci sont alors amenés à Parye où ils reçoivent une éducation scientifique. Les meilleurs deviennent ensuite des Fils de Métamorphe.

Les Fils du Métamorphe croient contrôler le Métamorphe, mais il n'en est rien. Celui-ci obéit aux Immortels qui sont à son origine. Ceux-ci ont organisé les Fils du Métamorphe afin de garder leur propre existence secrète et pour se décharger des tâches inconvenantes à des immortels.

La rumeur politique s'est chargée de prêter aux Fils du Métamorphe des intentions maléfiques et de fournir les preuves. Pour assurer leur protection, ils ont "créé" des combattants hors-pair qui leur sont entièrement dévoués. Il s'agit des " gorilles blancs ", de grands singes intelligents au pelage blanc comme neige. Leur force est herculéenne et ils ne craignent aucun adversaire. Le seul problème qu'ils posent à leur maître est leur sexualité débordante. Il n'est pas rare qu'ils provoquent des incidents dans la Cité de Cristal.

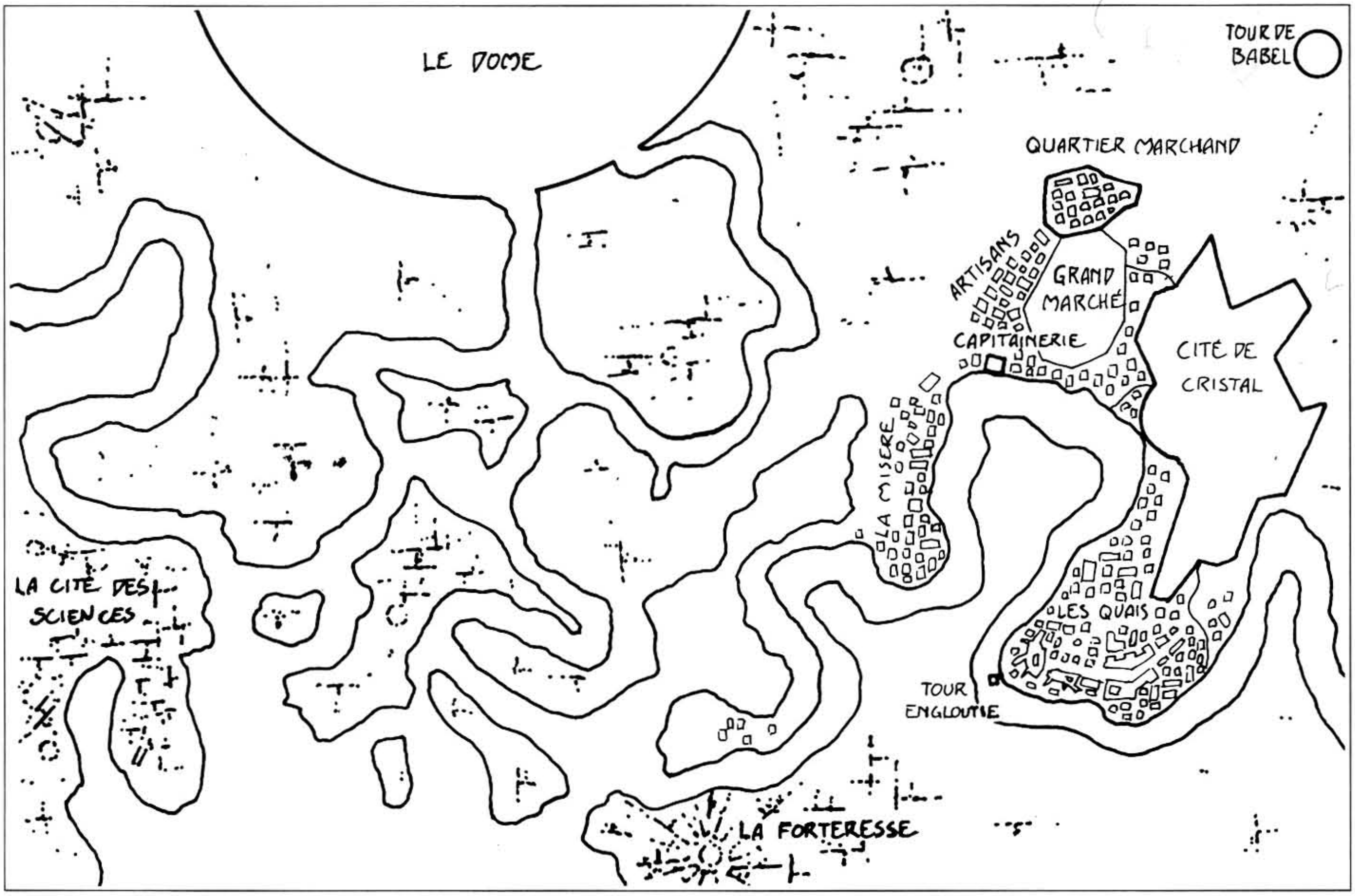
La population française de Parye se répartit fort inégalement dans tous les sens du terme. Environ vingt mille personnes habitent la Cité de Cristal. Il s'agit pour l'essentiel de serviteurs, d'artisans, de marchands qui travaillent pour la satisfaction des "invités". La minorité rassemble non seulement des ambassadeurs des différents duchés de France, mais aussi des "invités" et des riches marchands qui dirigent le négoce du port. Tous les habitants de la Cité de Cristal mènent un grand train de vie, serviteurs y compris. Ceux-ci gagnent au moins 300 A par mois.

La population du port, 50 000 âmes, connait pour sa part une misère sans nom. Les marchands profitent de l'afflux croissant de paysans, chassés de leur terre par des guerres incessantes, pour donner des rétributions squelettiques. La loi du plus fort règne sur le port, des bandes se sont formées pour protéger leurs membres, bandes de porteurs, de marins, d'artisans, etc... Les marchands maintiennent "l'ordre" au moyen d'une milice composée de mercenaires mais surtout grâce à leur argent qui fait vivre les habitants du port.

Nombre de miséreux, de désespérés, de voleurs pourchassés se sont réfugiés dans les ruines, en tout, plus de 10 000 personnes. Seuls les plus rusés ont survécu dans ce milieu. Ces bannis forment plusieurs bandes rivales ou alliées suivant les occasions et les humeurs de leur chef.

Leurs activités comprennent aussi bien la fouille des ruines à la recherche d'objets de valeur bons à revendre aux scientifiques, aux érudits ou encore aux marchands, que le piratage sur la Seyn, le vol de riches voyageurs ou de marchands séjournant à Parye. Ces parias font de Parye une cité où il fait bon savoir se battre.

Les ruines comptent aussi un nombre important de survivants, environ 10 000. Ils occupent les galeries souterraines de l'ancienne cité et s'y terrent. Ces survivants forment une communauté organisée.



Les Survivants

"La peau noircie, craquelée, comme brûlée, les yeux globuleux, le corps penché, tordu, contrefait, les survivants m'encerclaient. Armés de tubes rouillés et d'armes du Tragique Millénaire, ils escomptaient, de toute évidence, m'occire. C'est alors que je sifflais de toutes mes forces en priant pour que le vieux ait raison. Miracle ! Les survivants disparurent aussitôt dans les ruines. En moins d'une heure, j'étais loin et plusieurs mémoires vivantes emplissaient ma besace."

Extrait des chroniques d'Erlan de Parye.

Les Survivants

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
3D6	3D6	3D6	3D6+2	3D6	3D6	1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée courte	30 %	1D6+1	30 %
Pistolet	40 %	1D6+1	-

Armure : aucune

Compétences : Embuscade 50 %+1D10, Se Cacher 70 %+1D10, Déplacement Silencieux 80 %+1D10, Sentir 80 %+1D10, Ecouter 90 %+1D10, Voir 1D10 %, Parler Ancien Français 60 %+1D10, Deux connaissances scientifiques à 50 %+1D10

Les survivants sont les descendants directs des victimes du Tragique Millénaire : ayant souffert des radiations, des attaques chimiques et bactériologiques. Beaucoup de ces malheureux survécurent, bien qu'à jamais marqués dans leurs chairs. Leur peau s'était transformée en une carapace craquelée, fendillée, noircie. Leurs yeux dilatés par les chocs thermiques ressemblaient à ceux de poisson mort et la plupart avaient même subi des ramollissements partiels de certains os qui s'étaient ensuite resolidifiés, les transformant en des êtres informes. "Miracle" de la science guerrière, les descendants de ces monstres ressemblent en tous points à leurs géniteurs. Ces premiers mutants se mirent à l'écart lors du Tragique Millénaire. Profondément meurtris dans leur esprit par cette métamorphose, les survivants ne tardèrent pas à couper les derniers liens avec l'humanité.

Depuis plusieurs millénaires, ils vivent à l'écart du monde. S'ils conservent les stigmates des guerres du Tragique Millénaire, leur esprit lui aussi est modelé par ce souvenir. En fait, il semble que pour les survivants, le temps se soit suspendu et qu'ils vivent toujours les jours de malheur qui virent leurs ancêtres frappés par la foudre scientifique.

La mémoire, le souvenir, le passé l'emportent chez eux sur l'espoir, le présent, le futur. Chaque jeune survivant apprend d'un ancien la personnalité et les connaissances d'une victime du Tragique Millénaire dont il est le lointain descendant. La même identité se transmet de la sorte de génération en génération. Chaque survivant vit généralement dans les ruines où habitait son ancêtre. La plupart d'entre eux peuvent même décrire les lieux d'avant la catastrophe. Beaucoup de survivants détiennent des bribes de connaissances provenant du Tragique Millénaire. Bizarrement, ils n'utilisent pas à leur profit ce savoir.

Certains affirment que les survivants agissent par sagesse, d'autres prétendent qu'ils considèrent ces connaissances comme maudites. Mais alors pourquoi se donnent ils la peine de les apprendre ?

Chaque survivant porte le nom de son lointain ancêtre et prétend vivre au XXIème siècle. Quelques uns s'appliquent même à reproduire éternellement les activités de leur ancêtre le jour de la grande catastrophe !

Ces bizarreries n'intéressent guère les habitants actuels de l'Europe. Pour la plupart, ils trouvent les survivants répugnants et dangereux. Au mieux, ils méritent une mort rapide.

Les relations entre les hommes et les survivants sont devenues belliqueuses. Chassés par les humains, les survivants ont appris à tuer. Dans le labyrinthe que sont les ruines, leurs embuscades laissent peu de chances aux imprudents. Les survivants ne font jamais de prisonniers. Certains groupes de survivants sont devenus de véritables meutes de loups assoiffés de sang et tuant tous ceux qui entrent dans leur territoire. D'autres groupes, comme les survivants de Parye, for-

ment des communautés plus civilisées dépassant même parfois la civilisation des hommes de cette époque. Mais dans tous les cas, une haine séculaire dresse les survivants contre les hommes épargnés par le cataclysme.

Dernière particularité des survivants, ceux-ci fuient le soleil pour des raisons inconnues et prennent mystérieusement la fuite, terrorisés par le son d'un sifflet d'une certaine fréquence. Des érudits, après de longues études, ont découvert que cette fréquence correspondait aux sirènes d'alarme du Tragique Millénaire utilisées pour prévenir de l'imminence d'une attaque nucléaire, chimique ou bactériologique.

Organisation Politique

L'organisation politique de Parye est complexe pour ne pas dire subtile. Chaque groupe détient une carte du jeu et se doit de négocier avec les autres. La résultante de ces interactions est un équilibre plutôt instable.

Les Fils du Métamorphe contrôlent sans partage la Cité de Cristal. Aucun de leurs ennemis qui y ait mis les pieds n'en est revenu. Cependant, ils dépendent de la guilde du commerce pour leurs ressources alimentaires ou leurs biens divers. Aussi doivent-ils conserver de bonnes relations avec les marchands. Ces derniers ont aussi tout intérêt à entretenir ces relations.

Les festivités organisées par les Fils du Métamorphe drainent à Parye la plus haute noblesse d'Europe, c'est à dire des fortunes aisées à saisir pour qui sait s'y prendre... Les Fils du Métamorphe laissent donc aux marchands la gestion du port de Parye, se partageant ainsi les tâches et les richesses.

Les bandes de "voleurs" réfugiées dans les ruines jouent le rôle de trouble-fête. Le piratage perturbe la navigation marchande sur la Seyn et les vols et enlèvements entachent la réputation de Parye et dissuadent de riches familles de venir jouir des plaisirs de Parye. Aussi les gorilles blancs et une troupe de mercenaires engagée par les marchands livrent-ils une guerre sans merci à ces parias. Toutefois, ce conflit n'empêche pas l'achat par les marchands de reliques découvertes dans les ruines par des voleurs.

La communauté des survivants se tient relativement à l'écart de ce panier de crabes. Elle se contente d'alliances avec quelques unes des bandes. Celles-ci leur fournissent certains objets en échange de quoi les survivants les laissent en paix.

Dans la Cité de Cristal, la justice a deux vitesses. Les Fils du Métamorphe tiennent par dessus tout au maintien de "l'ordre" dans la cité des fêtes éternelles. Autrement dit, tous ceux qui tentent de leur nuire ou qui s'en prennent aux visiteurs disparaissent rapidement.

Par contre les Fils du Métamorphe prennent grand soin à ne pas s'impliquer dans les conspirations que trament les ambassadeurs des duchés et des pays étrangers. De même les duels sont autorisés s'ils se déroulent sur le champ clos et sont déclarés à l'autorité compétente. Les Fils du Métamorphe ont toujours apprécié les spectacles de qualité qui ne leur coûtent pas la moindre pièce d'argent.

Au sein de la Cité de Cristal, les Fils du Métamorphe détiennent une autorité absolue. Nul n'a l'intérêt ou la volonté de la leur contester. Les maîtres de la cité la dirigent cependant avec doigté, les mesures extrêmes se font toujours discrètement afin de ne pas entacher la réputation de la cité aux milles plaisirs.

Les marchands contrôlent le port d'une main moins discrète. Les contremaîtres qui dirigent les porteurs du port possèdent une bourse de piécettes afin de récompenser les meilleurs, mais ils ont aussi un fouet pour châtier les tire au flanc.

Ce traitement brutal et les mercenaires engagés ne suffisent pas à faire du port un endroit paisible.

Un conseil de trois marchands choisis parmi les membres de leur guilde dirige le port et ses affaires. Chacun d'eux supervise l'un des domaines suivants :

- Relations avec les Fils du Métamorphe : Marx Denchot
- Direction de la banque de Parye : Almoi Bretan
- Gestion du port : Igor Malvenin

Les Sectes

L'église du Sincère Repentir a toujours condamné l'entité du Métamorphe. Ses prêcheurs se comptent par dizaines dans le port. Vêtus de leur robe noire, la face décharnée par le jeûne, ils haranguent les voyageurs, jetant l'anathème sur la cité du péché et des vices, la comparant à une nouvelle Sodome et Gomorrhe. Leurs propos particulièrement colorés et imagés rencontrent peu de succès. Si ces prêcheurs et leurs fidèles du Sincère Repentir n'osent jamais franchir les portes de la "cité du vice", certains Eveks n'ont pas de tels scrupules. Ils n'hésitent pas à se défroquer l'espace de quelques jours.

En fait, les Fils du Métamorphe interdisent la présence de toute secte dans leur cité.

Le Sincère Repentir affirme sa présence par une grande cathédrale bâtie non loin de la "cité impure". Le diacre de ce temple, Walter Kierzon, homme sage, se préoccupe plus de soulager la souffrance des miséreux du port que de fustiger les riches. Son église ressemble à un vaste mouroir où s'entassent hommes, femmes et enfants.

Le culte du Vrai Dieu possède aussi un temple non loin des quais. Les ministres de ce culte adoptent une totale indifférence à l'égard de la Cité de Cristal.

La population du port se partage entre les deux cultes. La cohabitation entre les deux religions se passe paisiblement, les extrémistes du Sincère Repentir tournant toute leur énergie contre la Cité de Cristal.

Un groupe d'égalitaires, environ trente personnes, sévit à Parye. Cependant, composé de "gosses de riches", leur activité tient plus du club des cinq que du groupe terroriste.

Le port de Parye abrite aussi le centre d'une secte exotique, les adorateurs de la Bombe. Ces derniers parcourent l'Europe à la recherche de bombes atomiques afin de les faire exploser. En dehors de leurs recherches, les adorateurs du Dieu Bombe se font extrêmement discrets. Tous paranoïaques, ils se persuadent que la terre entière les traque...

Les artisans occupent sur le port un quartier réservé. Ils vivent repliés sur leur corporation loin de la misère et des crimes du port.

Quand aux marchands, leur marque est partout dans le port, entrepôts, banques ou murs épais, scribes décomptant les marchandises, etc...

Sciences et Savoirs

La connaissance et ses applications sont respectés à Parye comme nulle part ailleurs en France. Les Fils du Métamorphe accueillent volontiers tout scientifique ou érudit comme collaborateur. Leur savoir sert à réaliser les spectacles destinés à divertir les invités. Les Fils du Métamorphe ont même créé plusieurs académies scientifiques. Celles-ci sont à la disposition de leurs collaborateurs afin d'améliorer leurs connaissances.

Etre accepté par ces académies équivaut à un grand honneur pour un scientifique ou un érudit. En effet, elles ne recrutent point des apprentis-sorciers, mais des experts! Ce pôle du savoir a attiré grand nombre de scientifiques plus ou moins doués. Beaucoup d'entre-eux végètent dans le port dans l'attente d'une nouvelle entrevue, une seconde chance... Chacune des académies possède tout le matériel dont peut rêver un scientifique, l'argent ne manque pas dans les caisses de la Cité de Cristal.

Travailler au service des Fils du Métamorphe satisferait bien des scientifiques en France. Un collaborateur doit la moitié de son temps à ses "employeurs". Le reste du temps, il dispose librement des laboratoires, des bibliothèques et peut assister aux différents cours. En échange de son travail, le collaborateur dispose d'un vaste appartement dans l'une des tours de cristal, d'un serviteur et d'une rente de 1 000 à 10 000 A par mois.

Chaque académie présente la même organisation, à sa tête un premier recteur, responsable devant les Fils du Métamorphe et qui supervise les travaux des scientifiques qui sont inscrits dans son académie. Généralement, ce poste revient à un homme de science dé-

jà âgé, à la réputation établie et sachant diriger des hommes. Plusieurs dizaines de personnes placées sous ses ordres sont chargées de l'entretien du matériel, des bibliothèques et des différents services. Une académie compte environ cinquante scientifiques et érudits. Chacun peut assister aux cours donnés par les autres, mais il est de bon ton d'en organiser soi-même.

Toute académie comprend aussi entre cinq et dix "explorateurs". Il s'agit d'hommes d'action ayant quelques connaissances scientifiques. Leur mission consiste à rapporter à l'académie des vestiges, des documents découverts dans les mines ou volés chez d'autres scientifiques. Ces services sont d'habitude grassement rémunérés par les Fils du Métamorphe. Plus secrètement, ceux-ci partent parfois "régler son compte" à un ennemi des Fils du Métamorphe.

L'Armée

Deux forces concourent à la défense de Parye ; les gorilles blancs et une compagnie de reîtres à la solde des marchands. Ceux-ci se sont toujours opposés à une milice constituée par les habitants du port. Il préfèrent entretenir des mercenaires dévoués à leur or. Les survivants, sous l'impulsion de leur chef, ont formé quelques bandes destinées à lutter contre les expéditions des chasseurs de mutants lancées depuis le port. Quant aux confréries de voleurs, seuls les pirates représentent une puissance guerrière digne de ce nom.

Les gorilles blancs

"Haut de plus de neuf pieds, large de quatre, la face déformée par la rage, le gorille blanc nous faisait face. Au premier de ses cris, tous mes compagnons prirent la fuite. Eberlué par cette montagne de muscles et de fureur, je restais là, stupéfait. Notre nuit commençait plutôt mal au palais de l'orient..."

Mémoire de la jeunesse d'Erlan de Parye.

Gorille blanc

Caractéristiques	**Compétences**	
FOR 5D6	Grimper	80 %+1D10
CON 4D6	Ecouter	40 %+1D10
TAI 5D6	Voir	30 %+1D10
INT 3D6	Sentir	60 %+1D10
POU 2D6		
DEX 3D6		

Points de vie moyens : 21

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Masse d'arme géante	50 %	3D8+2D6	50 %
Arbalète géante	30 %	4D6+2D4	-
Poings	50%	1D3+2D6	-

Armure : 1 point de fourrure
Mutations : intelligence développée, force et taille améliorées.

Les deux mille gorilles blancs qui protègent la Cité de Cristal exercent une surveillance particulièrement visible à l'intérieur des murs. Le passage de deux de ces géants dissuade quiconque d'actions malveillantes. On imagine difficilement comment neutraliser de tels colosses. Ce sont eux aussi qui surveillent les portes et les murailles de la cité. Beaucoup les considèrent comme de gros benêts. En effet, ils sont incapables de parler le langage des humains et doivent se contenter de grognements. Cependant, ils comprennent toute la subtilité du langage. Ils ne peuvent parler de par la volonté de leurs créateurs. Ceci leur interdit toute trahison et tout complot.

Les gorilles blancs sont plutôt vifs de caractère et réagissent promptement aux provocations. Les guides conseillent fortement aux invités de les laisser en paix s'ils ne veulent pas plonger dans la Seyn. Généralement, les gorilles y emmènent l'importun et l'y précipitent.

Lors d'un combat, les gorilles n'utilisent presque aucune tactique. Chacun d'eux lutte sauvagement. Ils utilisent peu leur arbalète, préférant rapidement en venir aux mains. Chaque Fils du Métamorphe possède son propre gorille "garde du corps".

Les reîtres

Reître type

Guerrier germain

FOR	**CON**	**TAI**	**INT**	**POU**	**DEX**	**CHA**
14	15	14	12	14	13	10

Points de vie : 17
Armure : demi-plaques de qualité 1D8-1+1D6

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Pistolet à rouet	70 %	5D6	-
Epée longue	60 %	1D10+1+1D6	60 %

Compétences : Equitation 90 %, Parler Français 30 %
Pistolet à rouet :

FOR	**DEX**	**Dégâts**	**Portée**	**Prix**
-	11	5D6	40m	1000 A

La compagnie de reîtres entretenue par les marchands rassemble un millier de cavaliers. Leurs armures noircies sont à l'origine de leur nom, la "bande noire". Ces mercenaires germains ont acquis une grande réputation dans les guerres outre-Rhin. Armés de deux pistolets à rouet, leurs salves ont brisé les charges de la chevalerie germaine. Exploit qu'ils ont renouvelé face à la cavalerie d'Oléan.

Dirigé par le comte Von Weichs, ce gros escadron compte uniquement des Rittmeisters, vétérans des guerres sans fin de Germanie. Véritables professionnels de la guerre, ces hommes ne reculent devant rien.

Leur tâche principale consiste à neutraliser les entreprises de la famille d'Oléan et accessoirement à réprimer les émeutes du port. Quelques-uns montent à bord des galères marchandes afin de repousser les assauts des pirates. D'ailleurs, les reîtres de Von Weichs passent de plus en plus de temps sur les vaisseaux navigant sur la Seyn.

Le pistolet à rouet a causé en Germanie la disparition de la chevalerie. Cependant cette arme est loin d'être parfaite. Son système de mise à feu est fragile et situé à l'extérieur. Il se fausse au premier choc. A chaque utilisation, l'arme s'enraie une fois sur dix. De plus, deux rounds sont nécessaires pour recharger.

Les pirates de la Seyn

Les pirates de la Seyn regroupent environ six mille personnes. Pour la plupart, il s'agit de paysans jetés sur les routes par les guerres. Ceux-ci se sont ensuite réfugiés à Parye et devant la misère générale ont rejoint les pirates de la Seyn. Ces malheureux forment la chair à canon des véritables pirates. A chaque abordage, des dizaines d'entre-eux périssent. Les capitaines et les vétérans, protégés par de bonnes armures, les poussent littéralement au massacre. L'appât du gain leur donne le courage d'assaillir les galères marchandes pourtant bien protégées. Tous se promettent d'arrêter après deux ou trois abordages.

Paysan pirate

FOR	**CON**	**TAI**	**INT**	**POU**	**DEX**	**CHA**
15	16	13	10	11	12	9

Points de vie : 17
Armure : veste en peau 1D3-1

Arme	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Sabre	20 %	1D6+2+1D6	20 %

Guerrier

FOR	**CON**	**TAI**	**INT**	**POU**	**DEX**	**CHA**
14	15	13	12	12	13	10

Points de vie : 16
Armure : demi-plaques 1D8-1

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Hache de bataille	50 %	1D8+2+1D6	50 %
Bouclier	-	-	40 %

Les pirates ressemblent à une meute enragée sans discipline. Leur efficacité dépend surtout de l'effet de surprise et de la supériorité numérique. Sans ces deux conditions, les pirates échouent dans leurs attaques.

Personnalités

❑ **Jassen comte de Beaulieu,** seigneur pirate de la Seyn, noble, guerrier

Jassen comte de Beaulieu

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	13	18	14	17	18	17

Points de vie : 19
Armure : cuir de qualité 2D6-1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Rapière	87 %	1D6+1+1D6	90 %
Main gauche	79 %	1D4+2+1D6	80 %

Compétences : Navigation 70 %, Eloquence 80 %, Equitation 68 %.
Valeurs : revanchard, sadique, goût du danger, beauté, honneur familial.

Jassen de Beaulieu surnommé "le bel égorgeur" tient son titre de sa beauté ténébreuse et des massacres qu'il organise après la prise d'un navire. La plupart des navires retrouvés ont le pont teint en rouge. Jassen, comte en Aquitior, s'est vu ruiner et chasser de ses terres par la puissante guilde des marchands. Errant à travers la France, Jassen a finalement abouti parmi les pirates. En moins d'un an, il commandait une bande qui comprend actuellement plus de trois mille pirates, soit le plus grand rassemblement de la Seyn. Jassen de Beaulieu possède une dizaine de galères capturées aux flottes marchandes et plusieurs centaines de grandes barques.

Jassen livre une véritable guerre sans merci aux marchands qui l'ont ruiné. Il représente sans aucun doute leur bête noire. Réfugié dans le Parye englouti, Jassen y tient une véritable cour. Sa forteresse ressemble à un palais et toutes les personnes de noble naissance y vivent confortablement, dans l'attente du paiement de leur rançon. Quant aux marchands et à leurs sbires, ils finissent dans le meilleur des cas pendus aux vergues de leur navire. Généralement, Jassen organise des "spectacles" dans son palais où des marchands connaissent bien des malheurs... Pour tous les malheureux oppressés par les marchands, il représente un noble défenseur. Jassen, seigneur pirate demeure un comte de Beaulieu, courtois, élégant, autoritaire...

Jassen entretient de nombreux harems renfermant les belles dames capturées lors de ses raids. Après quelques mois, Jassen les relâche, arguant de sa faible santé qui lui interdirait de toutes les satisfaire.

Jassen refusera tout compromis avec les Granbretons. Plusieurs mois durant, il harcèlera avec succès les navires poissons. Excédés par cette mouche, ceux-ci entreprendront une vaste campagne. Plusieurs légions de "Loutres" après de durs combats parviendront à prendre d'assaut son repère. Capturé vivant, Jassen sera remis aux marchands qui le feront disparaître.

❑ **La Béquille**
Capitaine

La Béquille

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	13	15	17	16	14	8

Points de vie : 15
Armure : aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée courte	60 %	1D6+2+1D6	51 %
Dague	39 %	1D4+2+1D6	40 %

Compétences : Navigation 98 %, Eloquence 78 %, Evaluer un Trésor 81 %.
Valeurs : couard, cupide, rusé, revanchard.

La Béquille est le deuxième grand capitaine de la Seyn. Une rivalité sans borne oppose la Béquille à de Beaulieu. Celui-ci lui a pris ses meilleurs lieutenants et navires. La Béquille contrôle entre mille et deux mille pirates. A plusieurs reprises, les navires des deux pirates se sont livrés de furieuses batailles sur la Seyn. Les assassins envoyés par les deux capitaines ont toujours échoué et nulle traîtrise n'a encore abouti.

La Béquille doit sa réussite à sa grande connaissance du fleuve. Aucun remous, aucun banc de sable ne lui est inconnu. Il réussit toujours à éperonner sa victime avec sa galère de guerre, "la flèche de fer", une grande trirème blindée par des plaques d'acier.

La Béquille a tout du sympathique vieux loup de mer. Certes, sa béquille rompt quelque peu sa silhouette, mais il ne faut pas se fier à son apparence débonnaire. La Béquille tient plus du requin mangeur d'hommes que du vieux cachalot. Son trésor fait rêver tous ses hommes. Depuis trente ans, il a accumulé en un endroit connu de lui seul sa part de butin qui mérite le qualificatif de royale. Depuis peu, la Béquille a entrepris des négociations avec les marchands. Tous deux voudraient bien voir la fin de leur ennemi commun, Jassen de Beaulieu. Leurs intrigues seront déjouées par ce dernier jusqu'à l'arrivée des Granbretons. La Béquille se soumettra à l'Empire Ténébreux et sera élevé au rang de commandeur de l'ordre du requin. Son aide sera décisive dans la lutte contre de Beaulieu. Plusieurs années durant, la Béquille se pavanera sur la Seyn, devenu son seul seigneur et maître pour le plus grand profit de l'Empire Ténébreux. A la chute de l'empire, la Béquille retournera à ses anciennes activités.

❑ **Miriel la Rouge**
Guerrière

Miriel la Rouge

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	15	12	13	14	18	16

Points de vie : 15
Armure : demi-plaques 1D8-1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache 2 M.	60 %	3D6+1D6	90 %
Poignard	40 %	1D4+2+1D6	40 %
Arbalète	60%	3D6+1D4	-

Compétences : Embuscade 75 %, Pister 83 %, Se Cacher 65 %, Ecouter 53 %, Voir 64 %.
Valeurs : sans sentiment, tyrannique, caractériel, bravoure.

Cette jeune femme commande une redoutable bande de chasseurs de mutants, tout au plus une centaine d'hommes. Payés par les marchands, ils doivent chasser tout survivant ou autre mutant qui s'aventure trop près de port ou de la Cité de Cristal. Cette compagnie est un véritable ramassis d'assassins, de tueurs sanguinaires, de brigands sans foi ni loi. On se demande comment cette frêle femme commande cette meute braillante.

Miriel semble atteinte d'une obsession, tuer des mutants. Apparemment, le reste du monde et ses habitants sont, pour elle, totalement dénués d'intérêt. Certains affirment que sa haine vient d'une expérience traumatisante; on dit qu'elle aurait été violée par des mutants il y a plus d'une dizaine d'années. Cependant, personne n'a encore osé lui parler de ces faits. Il est vrai que Miriel a tué en duel plus d'un impudent. Quant aux rares soupirants qui se sont déclarés, aucun n'a encore surmonté les épreuves qu'elle leur a données. Erlan de Parye l'a comparée, avec justesse, à une Valkyrie. Miriel possède plusieurs dogues entraînés à chasser les mutants. Ils pistent à la perfection les survivants.

Le Métamorphe

"C'est ici qu'Helmut von Beck, président du Conseil Trans-Européen déclencha la naissance du complexe Alphalor le huit juillet 2063."

Plaque commémorative située dans la pièce 614 du troisième sous-sol de la cité scientifique.

Le Métamorphe a l'apparence d'une boue rose solidifiée. Sa taille est gigantesque, il occupe des centaines de kilomètres de galeries souterraines de l'ancienne cité. D'un point de vue biologique il peut se décrire comme une cellule unique possédant des pouvoirs particuliers.

L'enveloppe qui le protège ressemble en tous points à une boue solidifiée. Il est relativement aisé de percer cette peau à l'aide de

pioches ou autres outils semblables. Cependant percer cette armure, dont l'épaisseur varie entre 50 centimètres et 1 mètre, demande un certain effort. Ce travail, bien que louable pour tout esprit curieux, est suicidaire. Une fois l'enveloppe percée, la substance primordiale du Métamorphe jaillit alors tel un geyser et malheur à celui qui lui fait face. Cette "matière" est un acide des plus corrosifs ; métal, pierre, chair, os, rien ne lui résiste (3D10 points de dégâts). De la sorte, le Métamorphe a creusé les galeries et les cavernes gigantesques qu'il occupe aujourd'hui. Au contact de l'air, le liquide du Métamorphe se solidifie en quelques minutes pour former l'enveloppe qui le protège.



Le Métamorphe semble posséder des sens exceptionnels. Il capte chaque bruit, chaque mouvement, chaque odeur, chaque objet dans un rayon de cent mètres autour du moindre de ses diverticules.

Le Métamorphe dispose d'une énergie inépuisable, celle qui brûle dans les ténèbres au coeur de la terre. Suite aux travaux entrepris au Tragique Millénaire, un puits artificiel déverse continuellement sa lave dans le Métamorphe. A son contact, la lave se transforme en chair et en énergie qui le font vivre. Cet apport continuel inexorable de lave fait que le Métamorphe s'étend encore et toujours, occupant de nouvelles galeries. Aujourd'hui, le Métamorphe occupe une superficie de plusieurs dizaines de kilomètres carrés.

Le Métamorphe, d'après les indications données par ses créateurs, est capable se synthétiser tout objet ou matière. La "créature" est en elle-même intelligente, les six Immortels sont son esprit, de même que la créature forme leur corps. Suite aux dérèglements de l'ordinateur qui devait le contrôler, l'équipe scientifique qui dirigeait le projet tenta de le maîtriser avec les moyens du bord. Les résultats furent surprenants ! Le Métamorphe et les scientifiques ne faisaient plus qu'un, une terrible fusion s'était réalisée. Plus incroyable, les esprits des six scientifiques formaient à présent une seule âme. Cette union ne fut pas sans problèmes, chacun percevant non seulement les sensations des autres, mais aussi celles du Métamorphe. Aucune galerie, aucun recoin, aucun spasme de lave n'était inconnu aux scientifiques. Par la pensée, ils pouvaient désormais mouvoir le Métamorphe comme un humain contrôle ses membres. Ils pouvaient tout aussi bien lui faire créer un objet.

Le mode de fonctionnement du psychisme de cette nouvelle entité est plutôt complexe puisqu'elle résulte de l'union de six esprits. Chacun d'eux est capable d'avoir une pensée indépendante, mais un consensus est requis pour faire agir le Métamorphe sans danger. Si l'un d'entre-eux tente de commander, seul ou contre l'avis des autres, le Métamorphe, les conséquences sont désastreuses. Par le passé, de telles tentatives ont provoqué des catastrophes.

Le Métamorphe, devenu fou-furieux, a échappé au contrôle de ses créateurs et s'est livré à des actions destructrices meurtrières. Lors de ces crises, le Métamorphe a créé des objets délirants et s'est aussi emparé d'êtres humains qu'il a horriblement transformés. Tous ces excès ont amené les Immortels à de fréquentes concertations. La dernière crise remonte à plusieurs siècles. Aujourd'hui, le Métamorphe est paralysé par la division qui règne entre les Immortels.

Les Immortels

Par un processus qu'ils ne comprennent même pas eux-mêmes, les créateurs du Métamorphe sont toujours en vie. Certains âgés ont même rajeuni. Tous offrent maintenant l'aspect d'hommes de trente ans. Le temps ne semble plus avoir de prise sur eux. Par nécessité, ces cinq hommes et cette femme ont appris à vivre de concert.

Ces six personnes ne sont pas vraiment indestructibles.

En fait, ils peuvent toujours périr de mort violente. Mais dans ce cas, ils réapparaissent vivant 1D6 mois plus tard, vomis des entrailles du Métamorphe.

❑ Vadinen Gräetz

Vadinen Gräetz

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	SAN
14	15	12	16	18	16	18	80

Points de vie : 15
Armure : aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Rapière	98 %	1D6+1+1D6	100 %
Dague	95 %	1D4+2+1D6	96 %
Lance	81 %	1D10+1+1D4	-
Arc long	87 %	1D10+2+1D4	-

Compétences : Evaluer un Trésor 81 %, Premiers Soins 67 %, Mémoriser 97 %, Connaissance de la Musique 200 %, Connaissance de la Mécanique 110 %, Connaissance du Monde Ancien 150 %, Persuader 91 %, Eloquence 98 %, Chanter 200 %, Equilibre 87 %, Jongler 86 %, Crocheter 96 %, Passe-Passe 69 %, Eviter 98 %, Equitation 89 %, Nager 76 %, Se Cacher 64 %, Mouvement Silencieux 87%.
Valeurs : amour, beauté, goût de l'inconnu, rusé, ambitieux.

Vadinen est un homme de taille moyenne, le corps fin et élancé, de longs cheveux noirs encadrant son visage toujours souriant. Gräetz affectionne les dernières tenues à la mode, l'exotisme et l'avant-gardisme étant chez lui une seconde nature. Vadinen a toujours considéré son immortalité avec délectation. Il en a profité encore et encore pour explorer le monde, découvrir ses habitants et connaître tous les plaisirs de l'existence. En plusieurs occasions, Vadinen s'est absenté une vie durant afin de parcourir l'Europe. Lors de ses voyages, Vadinen est devenu Empereur de Moscovie, capitaine pirate à Tunis, Evek du Sincère Repentir...

Il n'est guère de profession qu'il n'ait exercé. Cependant, toutes l'on lassé un jour ou l'autre et il les a abandonnées. Depuis plusieurs siècles Vadinen connait deux passions qui ne se sont pas encore étiolées, le bel amour et la musique. Des plus séduisantes courtisanes aux princesses des siècles derniers, aucune n'est restée insensible aux prouesses et aux charmes de Vadinen. Gräetz a ainsi circulé de cour en cour à travers l'Europe, guidé par les rumeurs sur les beautés. Cette vie de Don Juan lui a valu bien des duels, des assassinats et des empoisonnements. Les rares comploteurs qui ont réussi à tromper sa vigilance ont été surpris de le voir toujours vivant. Ayant horreur d'être

vaincu, Vadinen les a toujours poursuivis de terribles vendettas trouvant généralement leur fin dans le sang de ses ennemis. Dans plusieurs pays d'Europe, des légendes circulent sur un séducteur hors-pair, duelliste d'exception. Ces histoires décrivent toutes le même homme mais sous des identités différentes, le baron de Hoenfeld en Germanie, le comte de Ballestro en Italia, le prince Serguevitch en Moscovie...

Vadinen a acquis une autre célébrité par sa musique. Depuis des siècles, celle-ci est la plus jouée en Europe. Les noms de Rosonitch, Herwan, Kaniev et Bali Bali sont synonymes d'illustres compositeurs. Vadinen n'a pas hésité à reprendre sous son nom des oeuvres de grands musiciens antérieurs au Tragique Millénaire. En fait, Vadinen n'a jamais prétendu que ces chef-d'oeuvres étaient siens, mais exhumés du passé par sa mémoire et joués par lui seul, tous ont cru que ces morceaux étaient de lui. Devant tant d'ignorance admirative, Vadinen s'est empressé de ne pas contrarier cette opinion. Comme il le certifie lui-même, il ne trahit jamais sa parole. Cependant, sa langue est souple et Vadinen prend ses déclarations à la lettre. D'après lui, tout le reste n'est qu'interprétation et sujet à débats vains et stériles. Quant à ceux qui se laissent abuser par sa parole, Vadinen considère qu'il a réussi à leur ouvrir les yeux sur les difficiles rapports de la sémantique et de la réalité, rendus encore plus confus par le manque d'objectivité manifeste rencontré chez les hommes.

Vadinen est toujours en quête de distractions, d'aventures, d'explorations, d'amour et de musique. C'est lui qui a eu l'idée de créer la Cité de Cristal afin "d'apporter quelques couleurs dans la triste vie des humains". Cependant, Vadinen en a laissé la réalisation à Hirarguil et Gundor.

Dalfang : Vadinen juge Dalfang comme un être dangereux et déséquilibré. Malgré le calme dont il s'honore, Vadinen hait particulièrement Dalfang. Cependant, Vadinen n'a jamais entrepris d'actions directes contre ce dernier. Il s'est toujours contenté de ruiner ses projets. Ainsi Vadinen devenu l'Evek Markwitz a déclenché le schisme du 31ème néo-concile à Madreid qui a donné naissance au culte du Vrai Dieu et a à jamais affaibli le culte du Sincère Repentir, création de Dalfang. Vadinen entretient même à grands frais un groupe d'espions destinés à surveiller Dalfang. Vadinen est aussi passé maître dans l'art de ridiculiser et fustiger Dalfang. Les crises de colère froide qui en résultent font toujours chaud à son coeur.

Hirarguil : Vadinen éprouve pour ce dernier un respect sincère. Ses connaissances et ses réalisations pratiques l'émerveillent toujours. Après tout, c'est Hirarguil qui a conçu et réalisé la harpe arc-en-ciel de Vadinen. Tous deux entretiennent de bonnes relations et s'entraident à l'occasion.

Gundor : Vadinen se considère bien supérieur à Gundor, prisonnier de ses principes moraux. Pourtant, Vadinen éprouve une certaine affection condescendante envers Gundor. Ses propos, qui le lassent rapidement, amènent Vadinen à lui souffler quelques déclarations cyniques qui provoquent invariablement de longues discussions sur le bien et le mal. Celles-ci s'achèvent invariablement par une mésentente passagère entre les deux hommes.

Erlan : Vadinen considère Erlan comme une bibliothèque sans poussière et facile d'accès puisque contenue dans une seule mémoire. Hormis ce jugement caustique, Vadinen classe Erlan dans la catégorie des spécialistes, des personnes agréables à entendre dans leur domaine de compétences, mais stupides et fades dès qu'elles en sortent.

Irys : En bon esthète, Vadinen admire et apprécie la beauté d'Irys. Cependant, il prend garde de maintenir une certaine distance avec cette mante religieuse. A plusieurs reprises, Vadinen et Irys se sont livrés des guerres par personnes ou pays interposés. Ainsi lorsque Vadinen régnait sur la Moscovie, Irys régnait sur l'Ukranie et lança ses armées à l'assaut de son royaume. La lutte dura une décennie, aucune des deux parties ne voulant admettre la défaite. Finalement la Moscovie et l'Ukranie, exsangues, chassèrent leurs souverains responsables de cette guerre sanguinaire.

Les Granbretons : Vadinen connait l'Empire Granbreton et éprouve une certaine sympathie pour "leur goût du baroque et de la farce". Vadinen a même passé quelques mois comme commandeur dans l'ordre du Chien. Cependant il s'oppose aux conquêtes de l'Empire Ténébreux. Amoureux de la diversité, Vadinen ne souhaite pas voir l'Europe devenir uniforme et terne. Aussi Vadinen a décidé de relever un défi à la mesure de son ego.

Le Bâton Runique : Lors d'un voyage en Amarek, Vadinen a rencontré le Bâton Runique. Suite à cette entrevue, Vadinen est persuadé de la fatuité de cette entité. Il ne peut admettre que quiconque gouverne son destin.

La Harpe Arc-en-Ciel

Cette harpe est l'un des chef-d'oeuvres d'Hirarguil. Elle se présente comme une simple harpe de bois sombre munie de sept cordes, chaque corde étant d'une des sept couleurs de l'arc-en-ciel. Les vibrations de ses cordes provoquent des émotions, des sentiments chez ceux qui les perçoivent, y compris chez celui qui en joue. Il est possible d'échapper à l'effet de la harpe par un effort de volonté (jet sous POU x 3). L'effet perdure 2D6 rounds.
Corde jaune : la personne ressent une confiance sans borne envers les étrangers présents.
Corde verte : la personne éprouve une torpeur de l'âme, un engourdissement du corps. Toute pensée, toute action lui apparaît comme un effort au delà de ses propres forces.
Corde bleue : la personne ressent comme un froid intense, ses doigts s'engourdissent, ses mouvements se ralentissent. Déduisez 30 % du score des compétences physiques.
Corde orange : la personne est aveuglée et ne peut se diriger.
Corde rouge : la personne devient berserk et attaque tous ceux qui l'entoure.
Corde indigo : la personne ressent une joie intense.
Corde violette : la personne éprouve un désespoir sans fond.

❑ Erlan

De taille moyenne, atteint d'embonpoint et vêtu sobrement, Erlan donne l'impression d'une personne affable et réservée. Il n'est pas coutumier des frasques propres à Vadinen et passerait pour quelqu'un de commun. Erlan apprécie en réalité la simplicité de la vie courante et vit comme un mortel, sans l'extravagance de ses pairs.

Erlan

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	SAN
13	14	12	18	15	14	15	75

Points de Vie : 14
Armure : aucune

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	68 %	1D10+1+1D6	72 %

Compétences : Mémoriser 100 %, Connaissance du Monde Ancien 280 %, Persuader 96 %, Equitation 92 %, Connaissance des Anciennes Langues Européennes 90 %, Connaissance de la Chimie 190 %.
Valeurs : pédagogue, amitié, sens moral, généreux, goût de l'inconnu.

Erlan utilise son immortalité à la création de la plus grande bibliothèque jamais rassemblée. Il ne vise nullement la grandeur mais tente de sauvegarder le savoir élaboré par l'humanité au cours des siècles passés. Après deux millénaires d'efforts, Erlan peut s'estimer satisfait. Sa bibliothèque est bien la plus grande. Des centaines de millions de volumes et d'autres documents s'alignent et s'empilent dans sa tour de cristal. Erlan dirige aussi la grande bibliothèque de Parye et ceci depuis des siècles. Pour cela, il a utilisé par souci de discrétion une suite de fausse identité. La bibliothèque entretient à travers toute l'Europe des correspondants chargés de lui envoyer les documents qu'elle ne possède pas encore. Plus secrètement, elle mandate aussi des "aventuriers" afin de voler les livres que leur propriétaire refuse de céder. Par cet intermédiaire, Erlan se procure ainsi les documents qui lui font encore défaut. Erlan n'amasse pas tout ce savoir par esprit puéril de collectionneur. Son véritable dessein consiste à rendre cette mémoire perdue à l'humanité toute entière. Ainsi son histoire de France en six volumes, oeuvre exhaustive s'il en est, connaît un vif succès à l'heure actuelle. Pour diffuser ce savoir, Erlan utilise une imprimerie, la seule existante en Europe ! Ensuite par l'intermédiaire des Guildes Marchandes, ces volumes sont envoyés à travers l'Europe.



A la différence d'Hirarguil, Erlan se passionne pour l'histoire actuelle. Le phénomène granbreton l'intéresse tout particulièrement. Pour le moment, c'est l'un de ses sujets d'étude favoris avec les sociétés d'insectes, fourmis et autres abeilles. Les Granbretons lui donnent l'impression d'une ruche devenue folle. Erlan quitte fréquemment Parye afin de parcourir le monde. Ces longs voyages d'exploration satisfont sa curiosité naturelle. Parfois, il s'absente une décennie entière.

Son principal sujet d'intérêt demeure la Cité de Cristal dont il est l'un des créateurs. Erlan n'a pas visé dans cette oeuvre le luxe tapageur que Vadinen y a instillé, mais l'harmonie et le souvenir des temps passés. Pour celui qui sait regarder, la Cité de Cristal peut lui apporter de grands enseignements.

Vadinen : Erlan juge Vadinen extravagant, pour ne pas dire choquant. Ses agitations et ses babils égocentriques ne l'intéressent guère. Erlan essaye de l'éviter, il répond à ses questions dans le seul espoir de le voir déguerpir le plus rapidement possible.

Gundor : Erlan a passé de longs moments avec Gundor, tous deux cherchant la vérité et la justice dans les livres d'antan. Erlan voue une grande estime à Gundor du fait de sa quête de justice et de sa droiture. C'est certainement l'immortel pour lequel il a le plus d'affection.

Hirarguil : "Un esprit brillant, certainement le plus doué d'entre nous, mais aussi le plus mystérieux." Erlan partage avec Hirarguil la même soif de découverte et de savoir. Mais si Erlan propage ses connaissances, Hirarguil les conserve jalousement. C'est pourquoi Erlan répugne toujours à lui donner quelques renseignements, "autant jeter un enfant riche de promesses dans un cul de basse fosse".

Dalfang : "L'humanité rêve d'immortalité, mais ô combien sombrerait dans la folie, tel Dalfang." Erlan éprouve de la compassion pour ce malheureux incapable de jouir de cette immortalité désirée par tous les mortels. A plusieurs reprises, Erlan s'est entretenu avec Dalfang afin de le détourner de son chemin de mortification, mais en vain.

Irys : "les fleurs sont autant de diamants merveilleux dans la forêt mais prenez garde aux variétés exotiques et vénéneuses". Voilà le fond de la pensée d'Erlan au sujet d'Irys. Il condamne ses habitudes de mante religieuse et juge son intérêt pour ses descendants quelque peu névrotique.

Bâton Runique : Erlan considère le Bâton Runique comme une force naturelle et non comme une entité sortant d'un conte pour enfants.

❑ Hirarguil

Hirarguil

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	12	15	20	19	14	12

Points de vie : 15
SAN : 71
Armure : aucune

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Pistolet	30 %	4D6	-

Compétences : Connaissance de la Chimie 260 %, Connaissance de la Mécanique 290 %, Connaissance de l'Electricité 310 %, Connaissance de la Biologie 190 %, Connaissance du Monde Ancien 120 %, Mémoriser 99 %.
Valeurs : sans sentiment, indépendant, choix.

Irys qualifie Hirarguil de serpent, d'intelligence froide, calculatrice, dépourvue de toute émotion. Cette grande séductrice apprécie peu cet homme qui semble l'ignorer. Cependant son jugement est fondé. Hirarguil est passionné par ses recherches, le reste, Irys comprise, mérite tout au mieux quelques instants, quelques regards ou quelques paroles. Dans les premiers temps de son immortalité, Hirarguil a continué à étudier cette entité inexplicable qu'est le Métamorphe. Cependant des siècles d'efforts ne lui permirent pas d'en apprendre davantage que ce qu'il avait constaté en quelques semaines d'observation.

Depuis Hirarguil se consacre à un étrange projet, interrompu en de rares occasions comme la réalisation de la Cité de Cristal sur la suggestion de Vadinen. Lui-même ignore la finalité de ce projet qui l'accapare continuellement. Certains jours, il le ressent comme une obsession envahissante. Parfois, il se croit fou, poursuivant une chimère qui, rouage après rouage, l'emprisonne un peu plus. En d'autres moments, il croit forger l'instrument de sa révélation. Ce dont est sûr Hirarguil, c'est que son oeuvre possède une finalité, une fonction qui lui échappe encore. Pour l'heure, sa machine couvre plusieurs étages et hectares sous le sol de la Cité de Cristal. Hirarguil s'intéresse peu au déroulement des époques à l'extérieur de sa tour. Il est persuadé que les Granbretons appartiennent à une troupe de tragédiens, ce qui, somme toute, n'est pas entièrement faux. Quant aux activités de ses pairs, celles-ci lui semblent infantiles ou dérisoires. Néanmoins, il ne peut s'empêcher d'éprouver une certaine sympathie pour eux et les aide en certaines occasions. Parfois, il se voit comme un "Père Noël" distribuant à des enfants gâtés, des babioles technologiques comme la harpe arc-en-ciel ou l'épée de justice.

Hirarguil entretient un groupe d'une cinquantaine de personnes, des pilleurs de ruines, des antiquaires qu'il envoie à travers le monde pour lui rapporter ce dont il a besoin. Hirarguil peut être aussi mortel qu'un cobra lorsque la nécessité lui fait abandonner son projet. Alors, il élimine froidement tous ceux qui barrent son chemin, comme s'il résolvait une équation parmi d'autres.

Vadinen, Gundor, Dalfang, Irys, Erlan : ils n'ont aucun intérêt.

❑ Dalfang

Dalfang se présente comme un homme de grande taille au maintien voûté. Son visage est perpétuellement crispé et ses yeux hagards. Il porte habituellement des tenues sombres. Sa peau a la pâleur des morts. Dalfang est fou et ce n'est pas peu de le dire. La "fusion" de son esprit avec les autres Immortels, le contact du Métamorphe, l'éternité ont eu raison de son équilibre mental. Depuis, Dalfang se voue, comme au reste du monde, une haine hors du commun. Cette obsession maladive l'a amené à de nombreuses actions, vaines tentatives d'échapper à sa haine. Ces échecs ont pour nom Sincère Repentir et Chevaliers Génétiques entre autres.

Dalfang						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	16	17	18	16	12	13

Points de vie : 21
SAN : 0
Maladie mentale : suicidaire.
Armure : aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée courte	40 %	1D6+1D6	40 %
Dague	30 %	1D4+2+1D6	30 %

Compétences : Connaissance du Monde Ancien 120 %, Eloquence 90 %, Persuader 90 %.
Valeurs : obstiné, revanchard.

Le drame de Dalfang tient dans la seule frustration que peut connaître un immortel, mourir. Pourtant Dalfang ne peut se reprocher d'avoir tout essayé, le fer, le feu, le poison, il s'est même jeté dans le cratère d'un volcan ! Ces morts ô combien douloureuses n'ont fait qu'aviver son désespoir et sa folie. Dalfang se range parmi les fous que rien n'arrête. Dafang entretient une bande de coupe jarrets afin d'exercer ses vengeances.

Vadinen : Si Dalfang hait quelqu'un plus que lui même c'est bien Vadinen. Sa personnalité, son mode de vie lui sont insupportables. Ses réflexions sont autant de blasphèmes. Le schisme du Sincère Repentir, causé par Vadinen, a fait de lui son pire ennemi. Depuis Dalfang a essayé de le frapper à travers ses amours. Dalfang a en effet fait assassiner plusieurs de ses maîtresses.

Hirarguil : Dalfang ignore complètement Hirarguil. Se souvient-il même de son existence ?

Erlan : La compréhension, la gentillesse d'Erlan à son égard lui est insupportable. Dalfang considère son attitude comme un mépris insultant pour son ego.

Gundor : La corruption de la compagnie de justiciers de Gundor fût l'une des rares joies de Dalfang. La vengeance de Gundor, l'assassinat de plusieurs Eveks, ne fit qu'accroître sa jubilation. Dalfang a remarqué le changement opéré par le Bâton Runique sur Gundor. Depuis, il enquête discrètement sur la cause de celui-ci.

Irys : Dalfang place Irys au même niveau que Vadinen. Ayant découvert les soins portés par Irys à sa famille, Dalfang a entrepris de faire assassiner ses descendants.

Le Bâton Runique : Dalfang ignore complètement le Bâton Runique.

❑ Irys

Irys						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	15	14	17	18	16	17

Points de vie : 17
SAN : 60
Armure : aucune

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Pistolet	86 %	3D6	-

Compétences : Connaissance de la Psychologie 120 %, Connaissance de l'Electricité 110 %, Eloquence 130 %.
Valeurs : possessif, amour, trop sûr de soi, caractériel, généreux.

Irys a réagi comme Vadinen devant l'immortalité. Des siècles durant, elle a profité de la vie comme jamais elle n'aurait pensé. Au milieu des tourmentes de l'Europe déchirée par les guerres, les épidémies et les tempêtes, Irys découvrit la joie d'être immortelle. Longtemps elle a vécu sauvagement, telle une louve. Ses amants, choisis parmi les princes et les rois, se sont succédés au cours des siècles. Irys a toujours souffert du vieillissement de ses chevaliers servants, alors qu'elle restait jeune à jamais. Elle en éprouve une horreur incontrôlable pour la vieillesse. Irys a engagé les meilleurs artistes de tous les temps pour immortaliser le souvenir de ses amours. Ces oeuvres occupent toute une galerie dans sa tour de cristal à Parye.

Irys a longtemps cherché à séduire Vadinen. Elle désirait en lui un compagnon éternel, quelqu'un avec qui elle puisse traverser les siècles. Mais Vadinen s'est toujours défilé devant les instincts possessifs d'Irys.

Irys a finalement abandonné ces amours passionnées (bien qu'à l'occasion...) pour se consacrer à la lointaine descendance de ses enfants. En effet, Irys a donné le jour à plusieurs enfants. Aujourd'hui, tous ses efforts se dirigent en ce sens. Elle agit telle une divinité protectrice pour ses enfants et leurs descendants. Elle veille à leur sécurité matérielle en toutes circonstances. L'invasion granbretonne lui donne d'ailleurs bien des soucis.

Dalfang : Irys voue une haine terrible à Dalfang. Sa pitié envers ce " pauvre diable " disparut avec l'assassinat de plusieurs de ses descendants. Depuis Irys s'est chargée elle-même d'éliminer les meurtriers. Quant à Dalfang, toute occasion est bonne pour lui nuire.

Erlan : Irys trouve amusant le comportement de Erlan à son égard. En sa présence, elle joue son rôle de mante religieuse à la perfection.

Hirarguil : Irys apprécie peu Hirarguil. Sa froideur, son désintéressement pour l'espèce humaine, sa passion pour sa machine font qu'Irys le range dans la catégorie des cerveaux mous.

Vadinen : Vadinen est certainement l'immortel qui fascine le plus Irys. Longtemps, elle a essayé de le séduire, mais pour des raisons qui lui échappent, Vadinen s'est toujours défilé. Elle espérait régner avec Vadinen sur un monde de mortels, mais cet espoir ne fut jamais celui de Vadinen. Irys a déclaré la guerre un moment à Vadinen, mais elle a abandonné toute hostilité depuis qu'elle s'occupe de ses descendants.

Gundor : Irys apprécie le comportement de chevalier servant à son égard. Elle éprouve pour ce " brave justicier " une certaine affection.

❑ Gundor

Gundor						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
18	17	17	16	16	15	13

Points de vie : 23
SAN : 30
Maladie mentale : obsédé par la justice.
Armure : plaques en titanium 1D10+10

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée 2 M.	100 %	3D8+1D6	100 %

Compétences : Premiers Soins 73 %, Connaissance de la Chimie 121 %, Connaissance de la Psychologie 98 %, Persuader 82 %, Pister 86 %, Faire un Piège 78 %, Grimper 95 %, Eviter 100 %, Equitation 93 %, Nager 59 %, Se Cacher 98 %, Mouvement Silencieux 93 %, Embuscade 87 %
Valeurs : obstiné, sans sentiment, sens moral, bravoure.

Gundor est un homme de haute taille tout en muscles, le visage carré, les yeux bleus et froids. Habituellement, ses cheveux sont coupés à quelques millimètres. Gundor affectionne les vêtements austères aux couleurs sobres.

La bonté naturelle de Gundor l'a amené à réagir contre les injustices qui déchirent l'humanité. Depuis le Tragique Millénaire, la loi du plus fort est le lot quotidien en Europe. Ulcéré par les meurtres, les vols, les viols et autres sévices, Gundor s'est juré d'instaurer la paix et l'ordre pour la défense des faibles et des opprimés. Longtemps Gundor a sillonné l'Europe tel un justicier solitaire, exécutant les criminels rencontrés. Cependant après des siècles d'efforts, Gundor réalisa que ses prouesses demeuraient une goutte d'eau dans l'océan. Gundor décida de réunir autour de lui des compagnons au sein d'un ordre destiné à punir le crime. Malheureusement, il semblait à Gundor que le mal finirait par corrompre les coeurs les plus purs. Insensiblement, son organisation s'éloigna de ses pensées et de ses actes, glissa vers la violence, le crime, le mal. En l'espace de deux générations, cette confrérie de justiciers incorruptibles avait été récupérée par le Sincère Repentir et chassait les mutants sous le nom des Chevaliers Génétiques. Profondément blessé par cet échec, Gundor chercha dans les anciens écrits la réponse au mal triomphant sans cesse. Ses yeux d'immortel pleurèrent de fatigue, mais nulle part, dans aucun écrit de main d'homme, il ne trouva la réponse qu'il cherchait.

Renonçant à tout espoir, Gundor s'abandonna à la détresse et erra, plusieurs dizaines d'années durant, en mendiant sur les routes. Plusieurs fois rossé à mort, Gundor continua son calvaire jusqu'au jour où un carrossa s'arrêta devant lui. La porte s'ouvrit et Gundor vit en descendre Vadinen, richement vêtu et entouré de séduisantes courtisanes. Auprès du feu de la plus proche auberge, les deux hommes philosophèrent comme à leur habitude. Quelques années plus tôt, Vadinen avait rencontré le Bâton Runique et il en fit part à Gundor. Attiré par ce destin, Gundor décida de le trouver. Lui devait connaître la réponse qu'il cherchait tant. Ce nouvel espoir lui redonna courage. Après de nombreuses péripéties, Gundor mit pied en Amarek, et rencontra le Bâton Runique.

Pris d'une illumination, Gundor reconnut dans le Bâton Runique ce qu'il cherchait en vain depuis des siècles. Désormais, les questions qui le harcelaient perdaient tout leur sens. Gundor devint l'un des agents du Bâton Runique. Depuis des siècles, celui-ci l'utilise comme l'exécuteur de ses hautes oeuvres, tâche dans laquelle il excelle. Sûr de son bon droit, Gundor n'éprouve aucun remords à exécuter des enfants, du moment que ces derniers contrarient le destin.

Jusqu'ici Gundor a réussi à cacher aux autres son allégeance au Bâton Runique. En apparence, il se contente de collecter une part importante des sommes perçues auprès des visiteurs afin de les reverser à des organismes de charité.

Gundor est responsable de la mort de plusieurs hauts personnages en France, en particulier des fidèles du duc d'Oléan. Gundor a pour tâche de détruire la Légion Noire d'Oléan et l'Ordre Noir qui veut contrôler le Bâton Runique. Mystérieusement, celui-ci lui interdit de tuer le duc d'Oléan. Gundor a déjà forcé les défenses du palais-machine du duc et l'a contemplé, caché dans les ténèbres, lui promettant une mort longue et douloureuse. Surpris par cette voix venue des ténèbres, le duc se demande encore s'il s'agit d'un cauchemar ou de la réalité. Ses gardes fouillèrent le palais de fond en comble et ne trouvèrent rien. Par contre, Gundor exécute régulièrement les meilleurs chefs de la Légion Noire et pourchasse les espions envoyés hors du duché. Gundor a une grande part de responsabilité dans les victoires répétées des chevaliers de Begik contre l'Oléan. Gundor a toujours réussi à s'emparer des plans des opérations et les a communiqués aux connétables de Begik. Ceux-ci, connaissant exactement les manoeuvres adverses,ont pu aisément les vaincre.

Le marquis de Pesht est la prochaine cible de Gundor. Il a décidé de le prendre vivant et de lui faire ressentir toutes les souffrances qu'il a infligées à l'espèce humaine.

Vadinen : Gundor juge Vadinen particulièrement irritant pour ne pas dire blasphémateur. Malgré tout, Gundor considère Vadinen comme l'un de ses meilleurs amis.

Dalfang : Gundor ressent une haine farouche envers Dalfang, le créateur du Sincère Repentir et l'inspirateur de tous ses crimes. De plus, Gundor soupçonne Dalfang, à juste titre, d'être le responsable de la corruption de sa compagnie de justiciers. Avant de rencontrer le Bâton Runique, Gundor a exécuté plusieurs Eveks du Sincère Repentir. Malheureusement pour Gundor, il ne peut rien contre Dalfang.

Hirarguil : Gundor préfère ne pas penser à Hirarguil, son absence de conscience dans ses recherches lui inspire un certain dégoût, compensé par les services qu'Hirarguil lui a rendus. Gundor éprouve un sentiment de culpabilité pour avoir accepté les objets créés par Hirarguil.

Erlan : Gundor voue une forte estime à Erlan, il le considère comme un sage et irait jusqu'à obéir à ses ordres.

Irys : Gundor se voue trop à sa quête de justice pour être sensible aux charmes d'Irys. Gundor se comporte même de façon protectrice vis-à-vis d'elle. Ce qui l'amuse profondément.

Les Granbretons : Gundor se range au jugement du Bâton Runique. L'Empire Granbreton doit disparaître.

L'Epée de Justice

Cette épée à deux mains réalisée par Hirarguil, possède une lame de cristal aussi limpide que l'air, maintenue par une poignée et une garde en acier. Le cristal de cette lame vibre dès qu'un mensonge est prononcé et celle-ci se tourne d'elle-même vers le menteur. Cette épée est virtuellement indestructible (armure 40; points de vie 100). Sa lame demeure toujours aiguisée et son tranchant exceptionnel inflige de terribles dégâts (3D8).

Brouilleur

Le brouilleur mis au point par Hirarguil ressemble à un petit boîtier. Mis en marche, le brouilleur déforme la silhouette de son porteur. Celle-ci devient floue et se modifie sans cesse, paraissant se dilater puis grandir, tourbillonner... Tous ces effets d'optique font que le porteur devient une forme fugitive. Toute attaque dirigée contre lui est divisée par deux.
De même, parer ses attaques est beaucoup plus difficile, la lame paraît se tordre, flotter, aussi la compétence de parade est divisée par deux.

❑ **Marx Denchot**
Erudit
Valeurs : pédagogue, altruiste, généreux, sens moral, honneur

Marx Denchot a tout du jeune égalitaire enthousiaste. Fils d'un marchand de Parye, Marx Denchot a découvert avec ses amis, désoeuvrés comme lui, d'anciens livres d'avant le Tragique Millénaire. Ces documents, traitant des démocraties et du communisme, ont enflammé leurs esprits. Ils ont formé une société secrète dont le but est d'instaurer un règne de paix et de fraternité sur la France. Pour le moment, leurs propos trouvent peu d'échos auprès des habitants du port. Leurs activités consistent le plus souvent à des rassemblements dans les tavernes, arrosés le plus souvent de chopes de bière.

Sous l'occupation granbretonne, Marx Denchot et ses amis tenteront de résister à l'envahisseur. Cependant, leur amateurisme causera leur perte. Marx Denchot finira crucifié sur l'une des tours de cristal.

❑ **Von Weichs**
Noble guerrier germain

Von Weichs

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	16	15	14	16	13	16

Points de vie : 19
Armure : demi-plaques de qualité 1D8-1+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	96 %	1D10+1+1D6	98 %
Masse	73 %	1D+1D6	60 %
Pistolet à rouet	81 %	5D6	-

Compétences : Equitation 95 %, Eloquence 76 %, Cartographie 69 %, Botte secrète : Baise-main 37 %, Parler Français 81 %
Valeurs : xénophobe, tyrannique, revanchard, honneur familial, bravoure

Von Weichs est le fils aîné d'un baron germain. A la gestion paisible du fief familial, il préféra la vie tumultueuse des mercenaires. Agé de cinquante ans, Von Weichs a plus de trente années d'escarmouches, de pillages, de batailles rangées derrière lui. A son heure de gloire, il fut même le bras droit du comte Airain avant que ce dernier ne le chasse pour l'exécution abusive de dix soldats. Von Weichs commande un fort escadron de reîtres dont il loue les services à la guilde marchande. Von Weichs, toujours attiré par l'odeur de la guerre, passe peu de temps à Parye. Il préfère séjourner sur la frontière de l'Oléan où les escarmouches sont plus fréquentes. Le reste du temps, il traque les pirates de la Seyn sur l'une des galères de guerre de la guilde.

Malheureusement pour lui, ses talents d'amiral n'égalent pas ses talents de général. Hormis ses lieutenants et ses chevaux, Von Weichs ne compte pas d'amis. Quant aux femmes, elles se limitent à des maîtresses d'un soir recrutées dans les tavernes du port. Le physique de Von Weichs est celui d'une bête de proie. Il parle français avec un accent germain quasiment inexistant. Von Weichs périra lors du siège de Parye, mis en pièces par un bataillon de Mantes alors qu'il défendra seul l'une des portes de la cité.

❏ **Igor Malvenin**
Marchand

Igor Malvenin						
FOR	**CON**	**TAI**	**INT**	**POU**	**DEX**	**CHA**
12	11	10	16	15	13	14

Points de vie : 11
Armure : aucune

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Epée courte	30 %	1D6+1	30 %

Compétences : Crédit 90 %, Eloquence 85 %, Persuader 94 %, Evaluer un Trésor 90 %, Connaissance du Monde Ancien 25 %.
Valeurs : cupide, machiavélique, culte de l'argent, ambitieux, beauté

Igor Malvenin s'est hissé au sommet de la guilde marchande. Simple muletier dans sa jeunesse, il est devenu maître du port et du marché de Parye, la principale place commerciale de France.

Malvenin représente la pire espèce de marchand. Il ne se donne aucune loi, ne respecte pas ses clients. Malvenin a construit sa fortune personnelle en ruinant plusieurs familles. Certains de ces malheureux essayent encore aujourd'hui de se venger. Son objectif actuel est de supplanter Almoi Bretan pour devenir régent de la guilde en France. Depuis plusieurs années il construit une machination qui doit briser la réputation de Bretan et lui donner sa place. Malvenin éprouve aussi une autre passion qu'il a élevée au rang de vice, en effet, il est un admirateur forcené de la beauté féminine. Malheureusement pour le beau sexe, il tend à les collectionner comme certains collectionnent les objets d'art. Aidé par Voxell, un voleur, et par Degrésans, un chimiste, il enlève les femmes qu'il admire. Ensuite, Degrésans les transforme pour l'éternité en statues. Plus d'une centaine de ces étranges statues décorent déjà la galerie d'art de Malvenin. Chaque soir, le marchand passe plusieurs heures à les contempler. Actuellement, son principal souci demeure les pirates de la Seyn car ceux-ci lui échappent constamment et entachent sa réputation.

❏ **Almoi Bretan**
Marchand
Valeurs : obstiné, ambitieux, goût du danger, statut social, rusé

Almoi Bretan est le régent en France de la guilde marchande et le gouverneur de la banque de Parye. Ses responsabilités l'accaparent, il passe le plus clair de ses journées à parcourir des comptes rendus, les bilans des affaires passées et à négocier des prêts, non seulement aux grandes familles, mais aussi aux états. Depuis longtemps, la Picardia s'est vue refuser tout prêt. Almoi nourrit un jardin secret : favoriser, aider ceux qui entreprennent de côtoyer le danger, les périls. Les membres de la guilde marchande à Parye ont pour ordre de présenter de tels individus s'ils offrent un intérêt particulier pour Bretan. Celui-ci leur demande alors de présenter leur projet. Si Bretan est charmé par celui-ci, il peut leur accorder un prêt à un taux très faible (5 %) pouvant atteindre 500 000 A ! Bretan possède assez d'expérience pour discerner les véritables aventuriers, des amateurs. La plupart de ces investissements ont même rapporté un fort dividende à la guilde marchande. C'est Bretan qui finance depuis le début les familles de Carnevon Carter. Bretan se présente comme un homme de petite taille, sec, au regard vif et scrutateur.

❏ **Carnevon Carter**
Erudit
Valeurs : goût de l'inconnu, sens moral, amitié, indépendant, altruiste
Compétences : Connaissance du Monde Ancien 97%, Cartographie 91%, Connaissance de la Chimie 80%, Chercher 85%, Voir 81%

Carnevon Carter est sans conteste le plus célèbre pilleur des ruines de Parye. Ses découvertes durant les deux dernières décennies ont fait de lui une personnalité phare de Parye. Les collectionneurs se pressent à sa porte afin de lui commander des fouilles. Les ventes aux enchères de ses découvertes rassemblent plus d'un millier de personnes, certains acheteurs viennent même de Moscovie. Plusieurs serpents y assistent toujours.

Carnevon Carter s'est entouré d'un petit groupe de spécialistes qui forment une équipe particulièrement soudée. Carnevon bénéficie de nombreux appuis à Parye : la guilde marchande, les Fils du Métamorphe. Il séjourne même dans l'une des tours de cristal.

Carter travaille pour le plaisir d'exhumer les vestiges du passé et non pour la lune. Il considère même cette partie de son activité comme dégradante. Carnevon passe la moitié de l'année à rassembler, déchiffrer de vieux documents afin de localiser des sites intéressants. Le reste de l'année il dirige lui-même les travaux de fouille. Ceux-ci rassemblent habituellement plusieurs milliers de terrassiers chargés de déblayer les débris accumulés au fil des millénaires. Les reîtres de Von Weichs se chargent du maintien de l'ordre et de la sécurité des travaux. Lors de l'occupation granbretonne, les serpents proposeront une fortune à Carnevon Carter. Mais celui-ci refusera de travailler pour le compte de l'Empire Ténébreux.

Cependant les serpents arriveront à leur fin en le menaçant d'exécuter ses vieux parents détenus captifs à Londra. Carnevon se présente comme un homme dans la force de l'âge, au teint hâlé, vêtu habituellement de cuir.

❏ **Kerlan Valier**
Guerrier

Kerlan Valier						
FOR	**CON**	**TAI**	**INT**	**POU**	**DEX**	**CHA**
16	15	12	13	14	18	13

Points de vie : 15
Armure : cuir 1D6-1

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Epée courte (MD)	87 %	1D6+1+1D6	89 %
Epée courte (MG)	84 %	1D6+1+1D6	86 %
Arbalète	85 %	3D6+1D4	-

Compétences : Pister 71 %, Embuscade 79 %, Se Cacher 68 %, Mouvement Silencieux 58 %.
Valeurs : rusé, indépendant, bravoure, asocial, trop sûr de soi.

Kerlan Valier est l'un des guides, ces quelques aventuriers qui connaissent comme leur poche les ruines entourant la Cité de Cristal. Kerlan bénéficie d'une réputation valorisante, il a toujours sorti ses clients des pires embûches. Ses tarifs sont en conséquence plutôt élevés. Il séjourne entre deux voyages dans les ruines, dans les auberges du port, où l'on peut le contacter. Il refuse cependant les voyages s'il les juge trop dangereux ou si les clients ne lui conviennent pas.

Kerlan n'aborde jamais un danger de face et place toujours toutes les chances de son côté avant de "négocier" le problème. Kerlan a appartenu quelques années durant aux chasseurs de mutants de Miriel la Rouge. Il a quitté cette compagnie suite aux désaccords chroniques qui l'opposaient à celle-ci. Depuis Valier explore pour son compte les ruines pour lesquelles il éprouve une rentable fascination. A l'occasion, il a déjà travaillé pour Carnevon Carter. Son ancien métier de chasseur de mutant a fait de lui l'ennemi des survivants. Ceux-ci ont à plusieurs reprises tenté de le capturer mais ont toujours échoué.

❏ **Le Furet**
Voleur

Le Furet défraie la chronique depuis quelques années. Des vols signés "le Furet" ont frappés quasiment toutes les demeures des marchands. Pour le moment le Furet a toujours échappé aux sbires des marchands.

Derrière le Furet se cache le Chevalier de Berloni, un noble d'Italia menant une vie fastueuse et dépensière dans la Cité de Cristal. En fait le Furet est un maître voleur italien qui s'est exilé, suivi d'un peu trop près par les gardes spanyars. Son séjour à Parye lui a particulièrement bien réussi. Il y mène une double vie, volant la nuit et dépensant le jour ses larcins dans la Cité de Cristal.

Le Furet

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	16	14	17	13	17	8

Points de vie : 18
Armure : aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	61 %	1D4+2+1D6	65 %
Dague lancé	86 %	1D4+2+1D4	-

Compétences : Se Cacher 93 %, Mouvement Silencieux 86 %, Grimper 99 %, Crocheter 96 %, Pickpocket 94 %, Evaluer un Trésor 83 %, Persuader 85 %.
Valeurs : cupide, escroc, couard, beauté, amour

Le Chevalier de Berloni est devenu une figure de proue de la cité des fêtes. Il ne rate aucun concert, aucun bal, aucune attraction. Ses belles manières séduisent les nobles qui y séjournent.

Lors d'un vol, le Furet a découvert la passion secrète de Malvenin ! Depuis il s'est juré de le ruiner.

❑ **Grassner,** comte de Tianville
Erudit
Valeurs : obstiné, choix, amour, honneur familial, indépendant

Grassner séjourne de plus en plus à Parye pour le plus grand plaisir des habitants de Tianville. Apparemment, ses frasques artistiques ont séduit les Fils du Métamorphe. Il travaille désormais pour leur compte. Cet artiste réalise les décors de leurs fêtes, les costumes des bals masqués. Son atelier de peinture attire les grands de ce monde qui viennent se faire immortaliser dans des tenues du Tragique Millénaire. La tenue vestimentaire du comte Grassner est plutôt exotique. Grand admirateur du Tragique Millénaire, il s'habille à la mode présentée par les documents de cette époque qu'il a en sa possession. Malheureusement pour lui, ses références se limitent à une collection encyclopédique de comics ! Aussi n'est-il pas rare de le voir déambuler dans les rues de Parye, vêtu d'un collant noir décoré d'ailes de chauve-souris jaunâtres, couvert d'une grande cape en forme d'ailes de ce même chiroptère et un casque bizarre trônant sur son chef. La plupart du temps, il préfère cependant un costume qu'il a réalisé personnellement, véritable synthèse de son art. Il porte alors une sorte de pyjama collant mauve mettant en relief ses bourrelets. Deux lettres orange décorent son plastron : "SG". Certains érudits affirment que ces deux lettres seraient les initiales de Super Grassner, une formule de rhétorique réservée dans la littérature du Tragique Millénaire aux héros d'exception.

L'occupation granbretonne ne bouleversera pas le comte Grassner perdu dans son univers créatif. Cependant, il devra s'enfuir suite à une pulsion artistique mal assimilée par Asrovak Mikosevar. Le célèbre mercenaire avait exigé du comte qu'il lui réalise son portrait. Par souci d'esthétisme, Grassner jugea bon de déverser subitement sur Asrovak une centaine de litres de peinture rouge écarlate ! Grassner ne dut son salut qu'à la rapidité de sa course. A la libération, Grassner fut acclamé, sans trop comprendre pourquoi, comme un héros.

❑ **Dexander Magnus**
Fils du Métamorphe, scientifique
Valeurs : tyrannique, statut social, possessif, pédagogue, revanchard
Compétences : Connaissance de la Psychologie 99 %, Connaissance du Monde Ancien 81 %, Mémoriser 79 %, Connaissance de la Chimie 87 %, Connaissance de l'Electricité 81 %.

Dexander Magnus est l'un des maîtres des Fils du Métamorphe. Son rôle dans cette confrérie est de recruter les nouveaux membres et de les former. Tous ceux qui sont passés entre ses mains en gardent un souvenir impérissable ! Imbu de lui-même, Magnus se présente comme un être inflexible, cassant, méprisant. Magnus se charge aussi de régler les différents avec les étrangers. Sa personnalité provoque des solutions à la hache.

Sites Intéressants

Le Port

❑ La Tour Engloutie

La tour engloutie se dresse des flots de la Seyn à quelques encablures de la rive. Sa forme carrée, ses rares meurtrières ont tout du blockhaus du Tragique Millénaire. Dans les cages suspendues à ses murs croupissent des mutants résignés à mourir de faim. La tour engloutie abrite les chasseurs de mutant à chaque retour d'expédition.

❑ Les quais

L'endroit grouille d'activité du matin au soir. Des files de porteurs chargent ou vident les nefs. Des espions au service des pirates de la Seyn se cachent parmi les porteurs. Les pirates connaissent ainsi les chargements des navires.

❑ La capitainerie

Une haute tour de verre domine le quartier des quais. Tout navire passant par le port de Parye doit y déclarer sa marchandise et payer à la guilde du commerce les taxes correspondantes. Plusieurs mercenaires sont chargés de vérifier les navires suspects.

❑ La misère

La misère désigne le quartier le plus pauvre de Parye où se réfugient les sans travail, les infirmes et les vieillards. Ce bouge se compose de vieilles barques, de coques envasées et de pontons. Dans ce royaume du désespoir, on tue pour quelques pièces de bronze. Des bandes d'éclopés édentés attaquent à coups de béquilles, de crochets, de gourdins les imprudents qui s'y aventurent sans précaution. Une odeur de pourriture rance imprègne les lieux et leurs habitants.

❑ Les tavernes

Les tavernes se situent en arrière des quais, toutes groupées en un quartier, surveillées par les reîtres. Ceux-ci laissent les marins et les porteurs se défouler, allant parfois jusqu'au meurtre. Les reîtres interviennent uniquement afin de prévenir les émeutes ou des batailles rangées. L'alcool coule à flot dans ces tavernes, le prix y est maintenu très bas par les guildes marchandes. Elles préfèrent voir leurs marins et porteurs s'enivrer plutôt que de se rebeller.

Taverne du Vieil Ours

La taverne tient son nom d'un ours que possédait le grand père de l'actuel propriétaire. Aujourd'hui la peau de cet ours décore l'un des murs. La taverne est le refuge des capitaines et des armateurs. Les conversations oscillent entre les attaques des pirates, le mauvais temps et le cours des marchandises. Une ambiance feutrée, rompue de temps à autre par quelques jurons d'un vieux capitaine, règne sur ces lieux. L'accès à la taverne du vieil ours est toujours surveillé par plusieurs spadassins au service de la guilde des marchands. Ceux-ci filtrent les entrées et refoulent tout étranger non vêtu avec élégance et ostentation. Comme ailleurs à Parye, l'argent ouvre toute les portes.

Plusieurs plaques de cuivre, gravées de chiffres, dominent le bar. Chacune d'elles correspond à la récompense promise par la guilde du commerce pour la capture ou le meurtre d'un des pirates de la Seyn. Lorsqu'un pirate est supprimé, un trophée prend la place de sa plaque de cuivre. Généralement, il s'agit de son arme. Une centaine d'épées et de sabres rassurent les marchands et dissuadent les capitaines de changer de bord. Le maître des lieux, Beaufaur Lannoi, est un homme discret à la physionomie rondouillarde. Ses seuls intérêts dans sa vie paisible sont la bonne marche de sa taverne et son bonheur. Lannoi a trois filles plus séduisantes les unes que les autres.

Taverne du Double Baril

La taverne du double baril est l'une des plus chaudes de Parye. Chaque soirée, plus d'une centaine de marins font trembler ses deux étages. La bière et le vin coulent à flot servis par de jeunes femmes par trop maquillées et vieillies avant l'âge. Les décors aux couleurs vives portent les traces de mille vices. Le service d'ordre du double baril se caractérise par sa teneur en fibres musculaires et la faiblesse de son intelligence.

❑ Le quartier des artisans

Le quartier des artisans bénéficie de la protection des reîtres. C'est le seul quartier du port où la vie est paisible et presque agréable. Les rues sont propres, les maisons en bon état et les artisans et leur famille vêtus correctement. En fait, ce quartier est une ville dans la ville, toutes les installations (marchés, entrepôts, ...) nécessaires à la vie d'une cité sont présentes.

La guilde du commerce en a fait l'un des grands centres d'artisanat en France. Toutes les marchandises possibles et imaginables circulent sur la Seyn et permettent aux artisans de se fournir en matière première. Ensuite leurs produits repartent par la Seyn vers des marchés où ils seront vendus. Les principales activités des artisans à Parye consistent dans le tissage d'étoffe, la fabrication de cuirasses et d'armes, d'horloges et d'automates destinés à divertir la noblesse.

❑ Le grand marché

Cette vaste place éclairée par de hauts mâts porteurs de grandes lanternes bénéficie aussi de la protection des reîtres. Leur tâche est rendue plus difficile par la foule qui s'y presse et la proportion importante d'étrangers. Ce marché demeure ouvert de jour comme de nuit. La guilde du commerce le ferme uniquement lors des nuits glaciales d'hiver ou lors des violentes tempêtes. Nombre des travées du marché abritent des boutiquiers proposant leurs marchandises aux étrangers visitant la Cité de Cristal ou aux Fils du Métamorphe. Mais l'essentiel des échoppes est réservé aux ventes au sein des guildes du commerce. Sous les tentes de cuir, autour de poêles rougeoyants et buvant du thé, les riches marchands négocient les cargaisons provenant des pays d'Europe. Chaque marchandise a un cours réévalué chaque semaine. Un grand bâtiment carré de plein pied occupe le centre de la place. Des centaines de plaquettes d'ivoire couvrent ses murs indiquant chacune pour une semaine la valeur d'un produit.

La foule favorise la présence des voleurs en tout genre. Afin de les dissuader, une grande cage est fixée à un mât métallique haut de cent mètres. Tout voleur capturé dans le marché est enfermé dans la cage. Actionné par une puissante machinerie, le mât tourne alors de plus en plus vite. La cage reliée au mât par une chaîne se met à tournoyer elle aussi. Les voleurs qui survivent à ce traitement une journée durant sortent relâchés. Survivre demande un jet sous la CON x 1. En ce cas, le personnage perd néanmoins 2D10 points de SAN.

Les marchands possèdent des chasseurs de voleurs. Il s'agit de mercenaires spécialement entraînés, vêtus comme des étrangers visitant le marché. Chaque échec par tentative de larcin a 10% de chances d'être remarquée par un chasseur de voleurs. Des sommes importantes sont échangées en ce lieu et il n'est pas rare de voir des cassettes de diamants changer de main. Malheureusement pour les tire-laine, les marchand utilisent de plus en plus des lettres de change au porteur. Ces documents demandent de se présenter personnellement à la banque indiquée pour pouvoir recevoir la somme. En cas d'usurpation d'identité, le voleur risque l'emprisonnement à vie ou pire, être vendu aux évolutionnistes.

❑ Le quartier des marchands

Un haut mur de briques isole ce quartier de la ville. Des reîtres et des chasseurs de voleurs y montent une garde renforcée. Pour un voleur, ce quartier ressemble à une pêche bien juteuse, prête à éclater. Une centaine de villas entourées de parcs et de jardins forment une oasis de luxe au milieu de ce désert de pauvreté. Les dirigeants des guildes y vivent avec leur famille une existence que l'on peut qualifier de paradisiaque. La plupart des châteaux de la noblesse n'égalent pas en luxe et en décorum ces demeures. L'accès au quartier marchand n'est possible que sur invitation. Dans ce quartier, toute une cohorte de valets et de laquais demeurent au service de leur maître. Ceux-ci ne peuvent le quitter, ou alors définitivement.

Un écran énergétique permet à ce quartier de se protéger des tempêtes et autres tourmentes. Les Fils du Métamorphe ont fourni à ces demeures une multitude d'équipements technologiques, lumière, chaleur, etc...

Les habitants de ce quartier regroupent parmi eux tous les responsables du négoce de la moitié nord de la France.

Un cube de métal semble être posé au beau milieu de ces palais miniatures. Il s'agit de la banque où sont entreposées toutes les valeurs de la guilde marchande pour ces régions. Cela représente plusieurs dizaines de millions de pièces d'argent.

Beaucoup comparent ce quartier à la Cité de Cristal, cependant son charme est plus tapageur.

Les Ruines

Les ruines se répartissent en différents secteurs correspondant à leur ancienne fonction.

❑ Le Dôme Caché

Un dôme gigantesque de métal rouillé, tordu, bosselé, mais encore intact, s'élève des ruines. Selon les érudits, ce dôme fut élevé au début des guerres du Tragique Millénaire afin de protéger la vieille cité de Paris et ses merveilles, des périls de la destruction. Personne, pas même par les souterrains, n'a encore réussi à y pénétrer depuis des millénaires. Certains antiquaires particulièrement audacieux se sont vus attaqués par des robots de combat dans les souterrains au voisinage du dôme.

En fait certaines personnes y pénètrent régulièrement mais dans le plus grand secret. Il s'agit des six "enfants" du Métamorphe. Ceux-ci contrôlent les centaines de robots qui entretiennent et protègent l'ancienne cité de Paris. Protégée par le dôme et entretenue par les robots, elle reste inchangée depuis des millénaires. Un ciel artificiel occupe l'intérieur du dôme. Mis en place par les enfants du Métamorphe, ce dernier simule l'alternance du jour et de la nuit si bien que l'on se croirait en plein air. Vadinen, Erlan et Irys visitent fréquemment ces lieux chargés de souvenirs de leur jeunesse mortelle. Vadinen y a même emmené quelques unes de ses plus exquises maîtresses.

Quant à Irys, elle erre comme désemparée au milieu de ces vestiges oubliés de tous. Erlan quant à lui aime à y passer quelques jours, résidant dans une demeure en s'imprégnant de l'identité de ses derniers occupants disparus depuis des millénaires. Dalfang s'y glisse de nuit, furtivement, rôdant dans les cimetières en invectivant les morts qui ont eu droit au repos éternel. Parfois, Dalfang passe des nuits entières allongé dans sa crypte mortuaire, espérant que la mort écoute ses prières, mais chaque aube le voit toujours en vie.

Utiliser pour les robots de combat les caractéristiques des robots des Hautes Terres. Plusieurs audacieux ont tenté de pénétrer dans le dôme caché par le bras de la Seyn qui le traverse. A ce jour aucun d'entre-eux n'a encore survécu.

❑ La Cité des Sciences

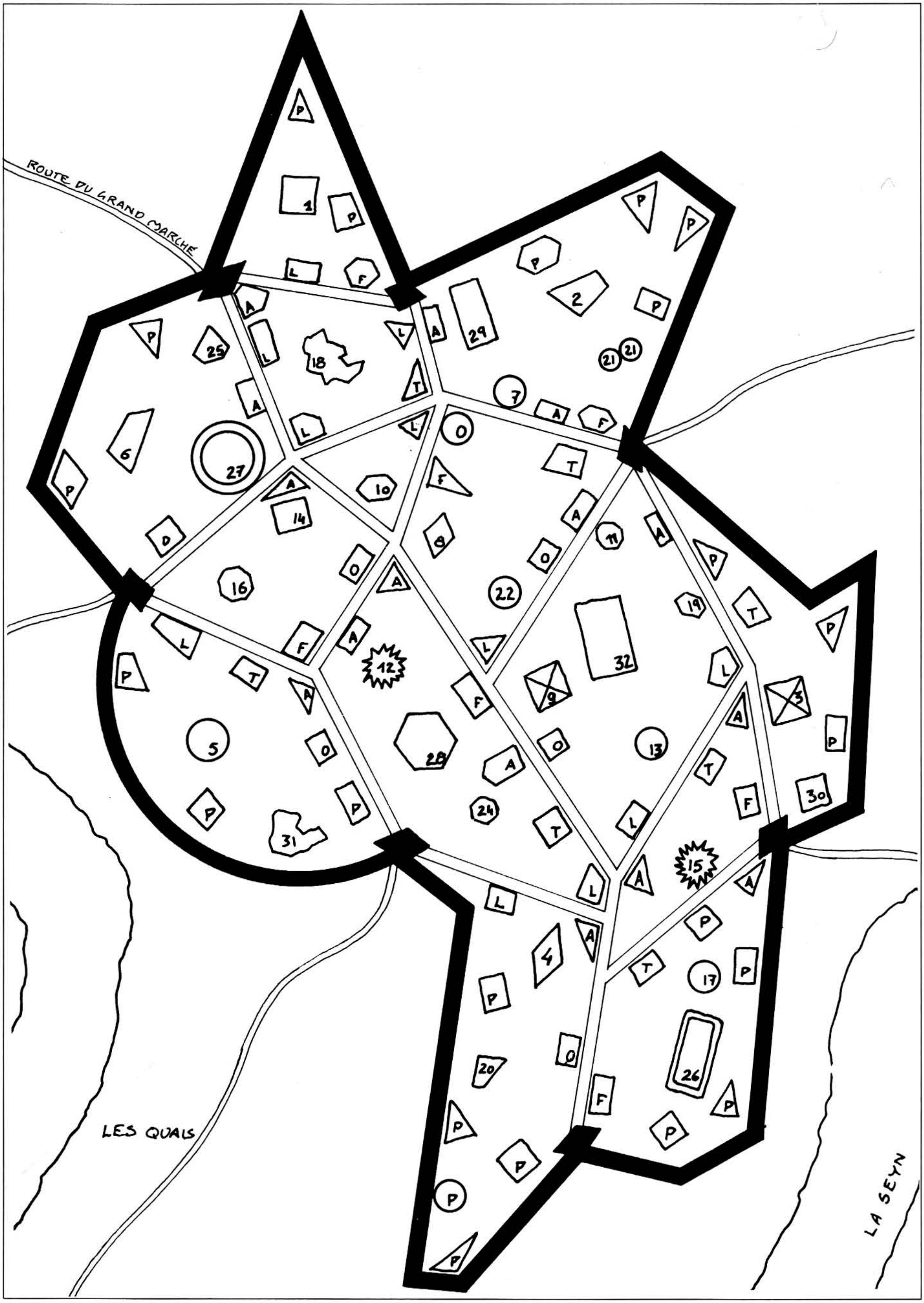
Cette région est la partie la plus dévastée. Sur des kilomètres carrés s'entassent les décombres de tout genre : carcasses rouillées de véhicules militaires détruits lors de la prise de Parye, blocs de béton entassés dans le chaos le plus total, débris de plastique et même ossements humains. Cette zone est fortement contaminée par les radiations. Plutôt que d'être capturés par l'envahisseur, les dirigeants de la Cité des Sciences préférèrent se saborder. Les réacteurs nucléaires explosèrent les uns après les autres tuant défenseurs et attaquants.

La Cité des Sciences est devenue le refuge des survivants. A part ses mutants, nul ne survit plus de quelques heures en ces lieux, certains réacteurs agonisant encore dans les profondeurs. Pour tous les habitants de Parye, la Cité des Sciences est un symbole de cauchemar. Tous les ans, le culte du Sincère Repentir organise de grandes processions afin de chasser les mauvais esprits. Les purificateurs déposent lors de ces cérémonies de grandes bannières noires et blanches tout autour de ces ruines.

La Cité des Sciences recèle dans ses profondeurs de grands vestiges. Ceux-ci sont hors de portée des humains; les survivants et les radiations n'épargnent personne.

❑ La Forteresse

La forteresse correspond à l'ancienne base militaire chargée de la défense de la capitale européenne. L'endroit est aussi détruit, martelé que la Cité des Sciences. De longues carcasses métalliques, ruines de croiseurs spatiaux, gisent éparses. A travers les failles qui fissurent le sol des flammes noirâtres brûlent en permanence. Selon les prêcheurs du Sincère Repentir, les âmes des meurtriers du Tragique Millénaire brûlent pour l'éternité en ce lieu. En fait, les armes atomiques utilisées pour la destruction de cette forteresse se consument encore après plusieurs siècles. Nul ne peut pénétrer dans ce brasier souterrain.


ROUTE DU GRAND MARCHÉ
LES QUAIS
LA SEYN

❑ **La Tour de Babel**

Une tour haute de plus de trois miles domine les ruines à l'est de Parye. Ses flancs déchiquetés par les intempéries laissent voir ses étages rongés par la rouille. Des milliers de corbeaux nichent dans cette tour. La journée, leur vol entoure d'une auréole sinistre la haute tour déserte. Le symbole du Sincère Repentir trône au sommet de la Tour de Babel. Les fidèles du culte l'ont transporté un mois durant avant d'atteindre le sommet.

Lors du siège de Parye et de son occupation par l'Empire Ténébreux, les Granbretons firent de cette tour leur base des ornithoptères.

Dans leurs sermons, les prédicateurs du Sincère Repentir menacent les orgueilleux qui les défient du sort de cette tour élevée par volonté de puissance. Les hommes du Tragique Millénaire ont voulu égaler Dieu, celui-ci les a fait retomber dans leur poussière !

❑ **Les Lacs**

Les lacs occupent environ le tiers des ruines. Il s'agit des régions effondrées puis englouties par les eaux de la Seyn. Tout comme la mer d'Alsaz, la profondeur y est très faible, entre 10 et 30 mètres. La navigation y est périlleuse de par les ruines qui émergent des flots ou affleurent. Les guildes marchandes, tout comme les pirates, possèdent leurs pilotes qui ont une connaissance quasi absolue de ces dangers. En automne, de violentes tempêtes secouent les lacs rendant la navigation impossible. Au coeur de l'hiver, les lacs se transforment en d'immenses étendues glacées capables de supporter un chariot.

Les guildes marchandes affrètent quelquefois lors de la saison des glaces des navires. Ceux-ci ont leur étrave renforcée et conçue de façon à briser la glace sous leur poids. Ces navires sont réservés pour des cargaisons exceptionnelles. Les pirates n'hésitent pas pour de telles richesses à clouer leurs bottes et à monter à l'assaut de ces forteresses flottantes.

❑ **Le Repère de Beaulieu**

Beaulieu a choisi pour ses pirates un camp fixe. Avant lui les pirates de la Seyn connaissaient seulement des campements de fortune dans les ruines. Ils en changeaient fréquemment afin d'éviter toute surprise de la part des galères de guerre des guildes marchandes. Le repère de Beaulieu est un ancien stade gigantesque du Tragique Millénaire. Situé dans les lacs, son centre sert de port pour la flotte pirate. Une brèche permet aux navires d'y accéder. Les pirates de la Seyn ont fait du stade une véritable forteresse, des catapultes hérissent ses sommets et les ouvertures sont murées à l'exception de la brèche. Ils ont aménagé l'intérieur en palais des mille et une nuits décoré par les fruits de leur pillage.

La Cité de Cristal

❑ **Les Tours des Immortels**

Les tours des Immortels ne se différencient en aucune façon des autres bâtiments de la Cité de Cristal. Ils exercent chacun un contrôle total sur leur tour. Par leur simple volonté, ils peuvent clore portes et fenêtres. Ils ont immédiatement conscience de toute intrusion dans leur demeure, même s'ils ne séjournent pas chez eux.

Afin de détourner la curiosité, les Immortels entretiennent des légendes ténébreuses au sujet de leurs tours. Ceux qui s'y intéresseraient de trop près apprendraient vite ces histoires sinistres de disparitions et de carnages. Qui plus est, les gorilles blancs montent une garde discrète autour d'elles. Quant aux Fils du Métamorphe, ils croient selon leur credo que le "cerveau" du Métamorphe réside dans ces tours, ce qui est loin d'être faux.

1) Tour de Vadinen

La Tour de Vadinen est de par sa matière, le diamant, la plus splendide de la Cité de Cristal. Ses formes lourdes, cubiques ne sont guère esthétiques. Cependant ce diamant haut de 100 mètres scintille tel un soleil sous les lumières du levant ou du couchant. Vadinen est particulièrement satisfait de sa Tour, il la considère comme le symbole de sa personnalité brillante. Plusieurs gorilles blancs montent une garde discrète tout autour de cette tour. Nombreux sont ceux qui ont tenté, par le passé, d'arracher des éclats à la tour, sans guère de réussite.

La Tour de Vadinen compte plus d'une centaine de pièces toutes décorées avec recherche. Plusieurs pièces contiennent des centaines d'instruments de musique du passé. D'autres, renferment des kilomètres de vieux livres, des milliers d'oeuvres d'art. Les pièces des derniers étages forment l'habitat de Vadinen. Les portraits des anciennes maîtresses et conquêtes de Vadinen décorent les couloirs de la tour.

2) Tour de Hirarguil

La Tour de Hirarguil attire aussi les visiteurs, nul ne reste insensible au chatoiement du rubis. La tour dépasse celle de Vadinen et ses formes sont plus légères, plus ciselées. Des milliers de facettes forment sa façade. Un ronronnement émane de la tour de rubis nuit et jour.

Hirarguil l'a transformée en un gigantesque laboratoire où les instruments, les câbles, les fils composent une véritable jungle mécanique. Les seules pièces épargnées par cette invasion métallique sont la bibliothèque et l'habitat d'Hirarguil. La plupart du temps Hirarguil demeure dans sa tour, ses sorties sont en fait de véritables événements, même aux yeux des autres Immortels.

3) Tour de Dalfang

La Tour de Dalfang, une pyramide d'onyx est la parfaite représentation de l'esprit morbide de son propriétaire. L'intérieur est aménagé telle une tombe. Chaque pièce est toujours plongée dans la pénombre et dans une humidité glaciale. Dalfang a collectionné dans sa tour, tous les chefs d'oeuvre de l'art mortuaire ou morbide. L'agencement et l'accumulation sont tels que découvrir ce spectacle ténébreux est une épreuve pour l'esprit (jet sous la SAN, échec : perte d'1D8). De vieilles momies desséchées de l'antique Egypte occupent une longue nef de cathédrale où s'entendent continuellement des marches funèbres. Un sarcophage de granit occupe le coeur de la nef, c'est ici que dort Dalfang.

4) Tour de Gundor

Une haute flèche de jaspe émerge de la cité tel un symbole de droiture et de justice. Gundor aime à contempler le rouge sombre de la tour, comparable au sang épais et bouillonnant de ses victimes. La Tour de Gundor est quasiment vide. Une pièce contient son armoire personnelle, bien fournie d'ailleurs, une autre sa bibliothèque emplie de livres de droit et de philosophie. Plusieurs salles contiennent de grandes cages où Gundor emprisonne parfois certaines de ses victimes.

5) Tour de Irys

La Tour de Irys tout en héliotrope, attire l'oeil de part ses couleurs changeantes. Suivant l'heure, ses couleurs passent du rouge au jaune. La tour est aménagée tel un somptueux palais regorgeant de richesses et de splendeurs. A la différence des autres Immortels, d'autres personnes vivent dans le palais d'Irys, plus d'une centaine de serviteurs y séjournent en permanence. Irys y organise des fêtes somptueuses invitant parfois des centaines de personnes.

6) Tour d'Erlan

Le cristal de cette tour est chaud la nuit et froid la journée. Des festons dorés rompent la monotonie du vert de la tour. Il est difficile d'en définir la morphologie tant les faces se coupent selon des angles inhabituels. Au cours des siècles, Erlan a déposé en sa demeure les livres collectés par ses soins à travers l'Europe. Aujourd'hui, ils s'entassent en hautes colonnes chancelantes, atteignant le plafond des salles. Les livres ont envahi chaque pièce, ne laissant que d'étroits boyaux entre leurs murailles couleur sépia et dégageant des odeurs séchées. Erlan a fait du dernier étage sa demeure, meublée très simplement. Plusieurs robots créés par Hirarguil servent de bibliothécaires à Erlan. Ils connaissent les millions de volumes entassés dans la tour et leur emplacement exact. Ces robots ont tous la même apparence, celle d'un vieil homme serré dans un costume de laquais d'un autre siècle.

❑ **Les Ambassades**

Les ambassades existent depuis l'éclatement du Royaume. Chaque état a rapidement envoyé une ambassade dans la Cité de Cristal où séjournent tant de nobles, d'étrangers et d'aventuriers. Cette concentration de diplomates a donné naissance à un noeud d'intrigues particulièrement inextricable. Les assassinats succèdent aux chantages, aux corruptions, aux enlèvements. Les Immortels, et par conséquent les Fils du Métamorphe, laissent agir les diplomates tant

qu'ils ne s'en prennent pas aux visiteurs et ne sèment pas le désordre sur la place publique. Par le passé, le Métamorphe a déjà éliminé certains ambassadeurs indélicats. Depuis ces exécutions, les diplomates connaissent les limites à ne pas franchir.

Chaque ambassade comprend entre cinquante et deux cents personnes. Ce personnel se divise entre des gardes, des espions, des valets et les diplomates eux-mêmes.

7) L'Ambassade d'Espanya

L'ambassade d'Espanya ressemble vaguement à un oeuf gigantesque aux formes géométriques. Le cristal qui le constitue est une opale laiteuse. L'ambassade d'Espanya regorge des fastes et de la pompe de cet empire. L'ambassadeur, Aloz III, comte de Sevil, est entouré par plus d'une centaine de secrétaires, de conseillers, de porte-chapeaux, porte-capes, porte-épées... Imbu de sa personne Aloz III est une source facile de plaisanteries pour la population de Parye. Les manies d'Aloz prêtent à rire mais son intelligence inspire le respect. Aloz a réussi jusqu'alors à semer la discorde parmi les autres ambassades. Sa mission est de favoriser la dissension parmi les principautés qui constituent la France. Pour cela, il finance les armées de l'un et de l'autre, révèle les secrets des pays à leurs ennemis, provoque des coups montés... Aloz III mène grand train et organise chaque mois une soirée fastueuse où se bousculent les ambassadeurs et les autres invités. Aloz III dispose d'une garde exceptionnelle de vingt hommes choisis parmi la garde royale elle-même. Dirigée par le chevalier Asturios, brillant maître d'armes, elle est prête à tous les coups de main.

8) L'Ambassade de Moscovie

En zirconium, l'ambassade de Moscovie rougeoie du matin au soir sous les rayons du soleil. Dirigé par Vladimir Voïdjac, voïvode de Tula, la délégation moscovite est plutôt discrète. Son rôle en France consiste à espionner les menées granbretonnes et à percer leurs faiblesses. Vladimir Voïdjac est un colosse barbu à la voix grave et aux gestes amples. Il déteste particulièrement les Granbretons qu'il juge barbares et décadents et ne se prive pas de leur nuire par tous les moyens à sa disposition. En fait, Vladimir les considère comme ses ennemis personnels et leurs ennemis comme ses amis. A la prise de Parye, Vladimir sera exécuté sauvagement par Mygel Host, archiduc de Londra. Un escadron de cosaks montés sur des faucons des steppes est chargé de la protection de l'ambassade.

9) L'Ambassade de Granbretanne

L'ambassade de Granbretanne a la forme de deux pyramides imbriquées verticalement. Tout en opale couleur bois, l'ambassade loge plus de trois cents personnes, pour la plupart des Chameaux, des Serpents, des Visons et des Loups comme gardes. Dirigé par Rek Wylson, connétable de l'ordre du Loup,l'ambassade granbretonne est l'une des plus actives. Les Visons parmi les plus séduisants charment les ambassadeurs afin de recueillir des confidences sur l'oreiller. Les Chameaux distribuent l'or aux amis de l'Empire et les Serpents créent des objets technologiques qui leur sont offerts.

Rek Wylson tout comme les Spanyars organise fréquemment de grandes fêtes afin d'impressionner les invités par la richesse et la puissance qui y sont exposées. Les Loups ont déjà fait disparaître plus d'un gêneur à Parye. Cependant, depuis une nuit où l'un d'entre eux blessa fortuitement un étranger, les loups prennent garde à ne pas manquer leur cible. En effet, dans l'heure qui suivit, le Métamorphe réduisit en bouillie plus de la moitié des Granbretons présents à Parye.

10) L'Ambassade du Vieux Royaume

L'ambassade du Vieux Royaume ressemble à un long mât taillé de mille facettes. Sa nature translucide, du cristal de roche, permet de discerner les reflets des habitants de la tour. A certains moments, la tour diffracte la lumière du soleil et rayonne des couleurs de l'arc-en-ciel.

Le jeune marquis de Montfaucon est l'ambassadeur plutôt inefficace du Vieux Royaume. Dans cette assemblée de parjures, son jeune âge et sa fatuité en font une proie facile à manipuler. Le comte de Sevil et le connétable Wilson se le disputent. Montfaucon passe d'une influence à une autre. Parfois le matin il fait l'éloge de l'Espanya et l'après-midi même, après avoir mangé avec Wilson, défend la valeur de l'empire granbreton. L'incompétence du marquis de Montfaucon n'a d'égale que sa crédulité. Ses secrétaires essayent, la plupart du temps en vain, de rattraper ses bévues. De par ses appuis à la cour du Vieux Royaume, Montfaucon demeure indétrônable. Comme l'affirment ses secrétaires, Montfaucon est plus dangereux pour ses alliés que pour ses ennemis.

11) L'Ambassade d'Oléan

L'ambassade d'Oléan est une tour basse à huit côtés en saphir bleu-vert. La mégalomanie de Shariskhan a fait dresser tout autour du bâtiment des statues à son effigie. L'ambassadeur Olfred Kisswald est tenu de près par le duc d'Oléan, jusqu'alors il a parfaitement réussi ses missions. Néanmoins, à la première faute, Olfred risque la "machine à raccourcir". Aussi se donne-t-il à fond dans son rôle d'ambassadeur. Sa mission consiste à isoler la Begik et à dresser ses voisins, la Picardia et la Loreine, contre elle. Olfred appartient lui-aussi à l'Ordre Noir et enquête donc au sujet du Bâton Runique. Mandaté par Shariskhan, Olfred a contacté à plusieurs reprises les Fils du Métamorphe afin qu'ils aident à sa survie. Cependant, toutes ses propositions ont été poliment refusées.

12) L'Ambassade de Normandia

L'ambassade de Normandia se présente comme une ramification arborescente de cristaux, des diatomites d'un blanc parfait. A l'avènement de l'usurpateur en Normandia, le comte de Kélies fut limogé et remplacé par Aryès "main de fer", un mercenaire au service des Granbretons. Ce dernier suit fidèlement les ordres donnés par Rek Wilson. En fait, au mieux, l'ambassade de Normandia se limite à une annexe de l'ambassade granbretonne.

13) L'Ambassade de Begik

Ce bâtiment ressemble à un dôme composé de mille facettes, tout d'améthyste d'un violet quasi électrique. L'ambassadeur, Amrill de Lioncourt, est le propre frère cadet du duc de Begik. Preux chevalier de l'ordre du Bâton Runique, il a déjà occis en combat singulier plus d'un centurion de la Légion Noire. Amrill se morfond dans son rôle d'ambassadeur à Parye, il rêve de partir en quête du Bâton Runique. Cependant, du fait de la confiance qu'il lui porte, son frère aîné le maintient à ce poste. Amrill agit au mieux, mais ses manières de guerrier froissent souvent la susceptibilité des autres ambassadeurs. A plusieurs reprises Amrill a déjà froidement insulté Wilson et Kisswald. Lors de l'invasion de la Begik par la Granbretanne, Amrill réunira tous ses chevaliers et prendra d'assaut l'ambassade granbretonne. Tous ses chevaliers périront et seuls quelques Granbretons survivront à la boucherie.

14) L'Ambassade de Picardia

Ce cube de béryl d'un jaune pastel est la quintessence de l'incompétence et du ridicule. L'envoyé du comte de Picardia, Harel chevalier de Birilin, a le triste honneur d'échouer dans tout ce qu'il entreprend. Nul ne sait grâce à quel mystère le chevalier de Birilin conserve sa charge. Sa petite taille, son embonpoint, ses vêtements à la limite du mauvais goût et sa voix de fausset en font l'une des cibles favorites des ragots. Heureusement pour la Picardia, Blawn Steel, commandeur du Loup "épaule" Harel. En fait, Blawn Steel contrôle le chevalier de Birilin, ce dernier craignant plus que tout la colère de son "conseiller".

15) L'Ambassade de Loreine

L'ambassade de Loreine se compose d'un foisonnement d'aiguilles d'outremer d'un bleu profond. Elle ressemble à s'y méprendre à un chardon. Le représentant de la duchesse Patricia se nomme Malem de Bizang, un aventurier peu apprécié en Loreine, mais qui a toute la confiance de la duchesse. En fait, Malem de Bizang nage à la perfection dans les eaux troubles que constituent les intrigues de Parye. Malem se comporte fidèlement envers la duchesse, celle-ci lui a offert une chance de recommencer une vie honorable. Seul un chantage sur un passé qu'il tient à garder secret pourrait l'amener à trahir.

16) L'Ambassade du Lyonois

L'ambassade du Lyonois se présente comme une tour octogonale fortement penchée, d'une couleur rouge-brun. Mack Merlunin, le représentant du Lyonois est un partisan de la faction orthodoxe des égalitaires. Aussi juge-t-il offensant le luxe qui caractérise la Cité de Cristal. Il n'hé-

site pas à envoyer des rapports dénonçant les responsables du Lyonois venant s'y divertir. Son austérité, doublée d'une intégrité sauvage, en font un personnage à part parmi les intrigues et la corruption régnant dans les ambassades. Les Granbretons captureront Merlunin et il sera envoyé dans les cachots de Londra où il disparaîtra.

❑ Les académies

17) Académie de Musique

Ressemblant à un gigantesque oeuf de mille facettes d'un jaune éclatant, l'académie de musique rassemble une centaine de personnes. Pour la plupart, il s'agit de musiciens recrutés récemment et en formation avant de rejoindre l'un des orchestres de la Cité de Cristal. Actuellement, l'académie est sous la direction de Gerhart von Bapoum, un compositeur au génie quelque peu martial au goût de Vadinen. Ce dernier le tourmente de la façon suivante. Régulièrement, il s'introduit nuitamment dans ses appartements grimé et vêtu d'une tenue de diable d'opéra. Là, il y joue au violon des airs oubliés du Tragique Millénaire. Ces airs réveillent toujours von Bapoum qui découvre alors un diable jouant une musique qui lui échappe toujours. Vadinen s'arrête alors de jouer et lui propose de lui révéler cette musique en échange de son âme. Cette proposition plonge von Bapoum dans un conflit intérieur des plus déchirants qui fait la joie de Vadinen.

18) Académie du Plaisir

C'est dans cet amas de cristaux bruns que sont formés les "guides" de la Cité de Cristal. Cette appellation désigne tout aussi bien les courtisanes, les bateleurs, les guides, etc... Plus de deux mille personnes travaillent en ce lieu. Liever Kremenz, Fils du Métamorphe, est chargé de la direction de cette académie.

19) Académie d'Histoire

En scapolite bleuâtre, l'académie d'histoire abrite moins d'une cinquantaine d'érudits mais des dizaines de millions de documents. Mystérieusement, le président de l'académie, un certain Derlan est toujours en voyage à l'étranger. Mais il accable ses collaborateurs de notes de recherche, les laissant rarement souffler.

De nombreux livres sont aussi portés manquant sur les registres, certains depuis des siècles et toujours du fait des présidents de l'académie. L'un des érudits de la bibliothèque nourri des soupçons quant à la succession des présidents. De mémoire d'homme, aucun d'eux n'a été aperçu et les billets archivés signés de leur main présentent tous une écriture similaire sous des noms différents. Il s'agit bien sûr d'Erlan de Parye.

20) Académie des Sciences Mécaniques

Une grande tour en lapis lazuli d'un bleu éclatant. Plusieurs centaines d'artisans et de scientifiques travaillent sous la direction des Fils du Métamorphe. Ils réalisent et entretiennent les machineries nécessaires au bon fonctionnement de la Cité de Cristal et de ses divertissements.

21) Académie des Sciences Biologiques

Il s'agit de deux tours jumelles d'émeraude. Cette académie compte à peine cent scientifiques et possède peu d'équipement par rapport aux autres. Le seul travail consiste à créer certaines mutations sur des animaux exotiques afin de pourvoir le zoo en bizarreries. En aucun cas les scientifiques présents n'ont le droit de travailler sur des hommes.

22) Académie d'Electricité

De couleur olive verte, cette tour est l'une des plus basses. C'est ici qu'est produite toute l'énergie nécessaire à la Cité de Cristal. Une centaine de scientifiques et d'artisans y travaillent. Une vingtaine de gorilles blancs surveillent en permanence ce lieu stratégique.

23) Académie des Sciences Chimiques

Il s'agit d'une tour tronquée heptagonale incolore en montcellienne. Une centaine de personnes y travaillent. Leur tâche principale consiste à réaliser les fusées tirées lors des feux d'artifice. Cependant lors du siège granbreton les chimistes réaliseront des gaz de combat qui décimeront l'infanterie impériale.

24) Académie des Sciences Psychologiques

Il s'agit d'une pyramide hexagonale en grenat écarlate. Cette académie est le fief des Fils du Métamorphe. C'est ici que sont formés les futurs membres des sectes. Plusieurs années durant ils vivent des expériences hallucinatoires destinées à les faire entrer en contact avec le Métamorphe. En fait, toutes ces épreuves conçues par Hirarguil ont pour seule conséquence d'entretenir ces croyances chez les Fils du Métamorphe. Après le traitement, tous sont persuadés d'être l'esprit du Métamorphe et de le contrôler

25) Académie de Médecine

C'est un grand bâtiment aux formes pures en almandin de couleur beige. Plus de cinq cent personnes y travaillent. Les soins donnés ici expliquent la bienveillance de nombreux duc et comtes français à l'égard de Parye. En effet un vaste hôpital est ouvert à qui peut payer ses soins. Regroupant les meilleurs médecins de France et disposant de moyens imposants, cet hôpital a déjà sauvé bien des malades condamnés par ailleurs. Ces "miracles" ont donné naissance à bien des légendes. Selon l'une d'elles, les malades sont remplacés par des sosies créés par les Fils du Métamorphe. Ainsi espèrent-ils contrôler la France entière par l'intermédiaire de ces marionnettes.

❑ 26) Le Champ des Tournois

Ce vaste endroit est destiné aux tournois courtois organisés afin de distraire la noblesse guerrière. Des mercenaires, des chevaliers désargentés sont payés pour jouer les faire-valoir des invités. Cependant, ce n'est pas pour autant qu'ils se laissent battre, tout au contraire. Les primes offertes aux vainqueurs du tournoi (10 000 à 20 000 A) motivent ces guerriers.

Les tournois organisés en ce lieu sont les plus brillants de France. Ils dépassent même de loin ceux de la cour de Begik. Des dizaines de hérauts vêtus de soie et de velours les régissent. Une centaine de trompettes sonnent avant chaque passe d'arme. Des harnais étincelants recouvrent chaque cheval. Les armures étincellent toutes après moults efforts des valets.

Plusieurs types de tournois sont organisés :

La décapitation : il s'agit d'ôter avec une lance une figure de cuir et de carton peinte à l'image du blason du chevalier, trônant sur son heaume (-20 % à l'attaque, pas de parade possible)

Désarçonner : il s'agit de faire vider les arçons à son adversaire au moyen d'une grande lance (toucher nécessaire, pas de parade possible au bouclier). Si la cible touchée rate sa parade, le cavalier doit réussir un jet sous sa FORx2 ou être désarçonné. Une maladresse blesse automatiquement sa cible à moins que cette dernière ne réussisse sa parade.

❑ 27) L'Arène Céleste

Cette arène, copie parfaite et réussie des antiques monuments romains, dresse sa masse impressionnante couverte d'un dôme grillagé. Devant une foule toujours nombreuse, des duels aériens sont régulièrement organisés. Ils opposent habituellement des pilotes montés sur des flamants de Kamarg, des faucons des steppes ou toute autre créature volante. Les évolutionnistes fournissent de temps à autre des montures particulièrement exotiques. L'arène de topaze est l'une des attractions favorites de Parye. Les vainqueurs de ces joutes reçoivent des récompenses consistantes, entre 20 000 et 30 000 A. Un lac de plus de deux mètres de profondeur occupe le fond de l'arène afin d'amortir les chutes.

❑ 28) Le Clos des Duels

Les combats singuliers sont proscrits dans la Cité de Cristal hors du Clos du Duel. Toutes personnes désirant vider une querelle peuvent s'y rendre librement et s'y battre. Différents environnements y sont reproduits : tavernes, rues, forêts, champs clos... Des estrades permettent à des spectateurs d'assister aux duels.

❑ 29) Le Grand Musée

Ce bâtiment en tourmaline s'élève sur plus de dix étages. Il renferme la plus grande collection d'antiquités. On y trouve aussi bien des oeuvres d'arts que des objets de la vie courante du passé.

❑ **30) Le Voyage Aquatique**
Un sous marin permet aux curieux de visiter les fonds aquatiques des lacs et de la Seyn.

❑ **31) Le Palais des Secrets Intimes**
Ce palais en jade est l'un des lieux les plus célèbres de Parye. Il permet à celui qui y rentre de vivre ses désirs les plus secrets, quelquefois même inconnus de lui même. Certains affirment avoir vraiment réalisé ces rêves tandis que les Fils du Métamorphe parlent uniquement d'illusions. Quoi qu'il en soit, ceux qui en sortent ne sont plus tout à fait les mêmes.

❑ **32) Le Voyage Céleste**
Plusieurs dirigeables (armés, on ne sait jamais) permettent aux invités d'entreprendre de fastueuses croisières. Celles-ci durent habituellement une semaine et entrainent les passagers dans un tour de France.

❑ **T) Les Théâtres**
Plusieurs théâtres animent les soirées dans la capitale des plaisirs. Ceux-ci proposent les pièces des auteurs du passé et de ce siècle. Malgré ses origines granbretonnes, Elvereza Tozer y est souvent représenté. L'indépendance de Parye permet à de jeunes auteurs irrévérencieux de se voir jouer.

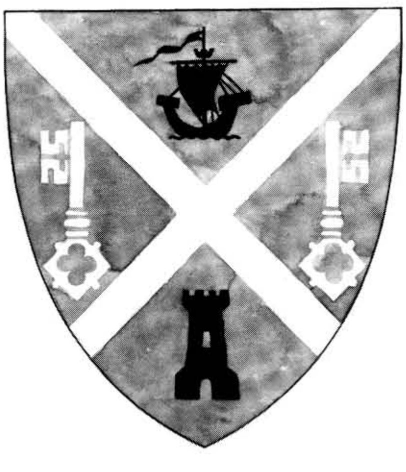
❑ **O) Les Opéras**
Les plus célèbres prima donna et chanteurs séjournent avec délice à Parye, première place européenne en matière d'opéra. Les opéras de Parye sont de véritables monuments défiant l'imagination. Chaque soirée les opéras font salle comble.

❑ **L) Les Palais Lumineux**
Les Palais Lumineux désignent les lieux de plaisirs ou de débauche selon l'opinion de chacun. Des fêtes incessantes s'y déroulent où tous les désirs des participants sont rassasiés.

❑ **A) Les Auberges**
Toutes les cuisines d'Europe se retrouvent à Parye. Les gourmets les plus avertis mettent plusieurs mois avant d'avoir découvert tous les menus proposés.

❑ **F) Les Palais de la Fortune**
Chacun de ces palais est un véritable temple des jeux d'argent. Il est impossible de ne pas trouver ce que l'on recherche. Le système, bien organisé, permet encore à la Cité de Cristal de s'enrichir.

❑ **P) Les Palais**
Ces tours abritent les appartements des invités et mettent à leur disposition un luxe inhabituel dans l'Europe du Tragique Millénaire. Des oeuvres d'art de toutes époques décorent splendidement ces suites grandioses. Un personnel nombreux et attentif se tient à la disposition des invités.



Histoire

La grande mégapole, capitale de l'union trans-européenne, a cruellement souffert lors du Tragique Millénaire. Réduite à l'état de ruines, ses seuls habitants furent longtemps les survivants et six Immortels. La grande cité devint un désert oublié des hommes.

La situation changea au dernier millénaire, le commerce renaissant vit l'installation d'un port marchand dans les ruines. La Seyn était devenue l'une des premières artères commerciales de la nouvelle Europe. D'autre part, sous l'impulsion de Vadinen, les Immortels créèrent la Cité de Cristal. Celle-ci attira l'attention de l'Europe entière sur Parye. En quelques décennies, la Cité de Cristal était devenue la capitale européenne des fêtes. Les têtes couronnées, les grandes familles accouraient dans la Cité de Cristal. Le culte du Sincère Repentir assiégea le roi de France. Celui-ci refusa de déclencher une croisade contre la nouvelle "Sodome et Gomorrhe". A vrai dire les taxes versées par la Cité de Cristal remplissaient au mieux le trésor royal. Le Roi veillait à assurer le calme de la Cité de Cristal tandis qu'elle comblait le déficit régulier de la couronne. Cet arrangement prit fin à la mort du dernier roi de France légitime. Les différentes parties qui se disputaient la couronne vinrent exiger le paiement des taxes. Devant l'afflux de collecteurs si nombreux et zélés, les Fils du Métamorphe décidèrent de fermer le robinet. Chaque faction envoya une petite troupe collecter les impôts mais les gorilles blancs les mirent rapidement en déroute.

Les Fils du Métamorphe conclurent un traité avec les guildes marchandes et ainsi la Cité de Cristal survécut jusqu'à l'invasion granbretonne. Entre-temps le florissant port de Parye était devenu un véritable cul de basse fosse. Chassés par les guerres incessantes, des milliers de paysans y échouaient à la recherche d'un quelconque travail. La Seyn, quant à elle, était sillonnée par des pirates audacieux qui ne respectaient aucun pavillon.

L'Invasion Granbretonne

A leur habitude les Granbretons ne laissèrent rien au hasard. Plusieurs armées convergèrent sur Parye simultanément protégées et renseignées par une escadre d'ornithoptères alors qu'une flotte remontait la Seyn.

Les seules péripéties de cette attaque furent les combats livrés par les pirates dans les lacs. Dès l'arrivée de la première meute, les marchands remirent la clef du port. Il restait cependant le plus dur à faire, conquérir la Cité de Cristal protégée par sa muraille et défendue par toute sa population et nombre d'étrangers accourus la secourir. Pour beaucoup, voir Parye tomber entre les mains du Ténébreux Empire signifiait la fin d'un monde, d'un art de vivre. Aussi une véritable foule de héros venus de toute l'Europe participèrent à la défense de Parye. Désireux de la capturer intacte, les Granbretons renoncèrent à utiliser leurs machines de guerre. Ils entreprirent un siège conventionnel et lancèrent assaut sur assaut. Les murs de Parye se recouvrirent du sang des Granbretons, une légion entière de loups disparut dans la fureur des combats. Mois après mois, les assaillants progressèrent. Le mur fut enlevé de haute lutte après plus de vingt assauts. Ensuite les Granbretons capturèrent les tours les unes après les autres. L'envahisseur laissa la vie sauve à toute la population. Seuls les défenseurs furent massacrés, pour "venger" l'assassinat de l'ambassadeur granbreton à Parye. Durant ce siège le Métamorphe ne vint pas au secours de Parye. Divisés une fois de plus les Immortels ne purent rien entreprendre. Dalfang refusa d'utiliser le Métamorphe afin de détruire les Granbretons. De plus dans sa folie suicidaire, il espérait que ceux-ci réussiraient à éliminer le Métamorphe et ainsi le délivrer du poids de son existence. Mais sa déception fut totale. Les Granbretons tentèrent au contraire d'utiliser à leur profit le Métamorphe.

L'Occupation Granbretonne

Les Granbretons commencèrent par rassembler tous les enfants des habitants de la cité et les envoyèrent à Londra soi-disant comme otages, en fait comme futures recrues pour les légions impériales. Quant aux malheureux du port, les Granbretons les réduisirent en esclavage. Ces précautions prises, le temps était venu de profiter de Pa-

rye. Les plaisirs de la Cité de Cristal se virent réserver aux grands personnages de l'Empire et à leurs marionnettes installées sur les trônes européens. Quant au Métamorphe, ils essayèrent d'en prendre le contrôle par l'intermédiaire des Fils du Métamorphe. Les Granbretons les obligèrent à pratiquer les rituels, mais bien sûr ceux-ci échouèrent. Après quelques Fils du Métamorphe crucifiés, la réponse se présenta aux Granbretons sous la forme de Dalfang. Celui-ci vint leur proposer un marché : il leur révélerait le secret du Métamorphe en échange de quoi ceux-ci devraient réussir à le tuer à jamais. Syriss Diriess, le connétable serpent, qui le reçut le prit pour un fou et le fit exécuter sur l'heure. Qu'elle ne fut pas sa surprise lorsqu'il vit Dalfang revenir dix jours plus tard comme celui-ci lui avait promis sur la croix ! Diriess l'écouta alors et mit au point le plan suivant. Une équipe de serpents continuait d'étudier le Métamorphe, Dalfang était envoyé dans les laboratoires de Londra et ordre était donné aux connétables de toutes les légions de capturer vivant cinq personnes décrites avec précision. La chasse à l'immortel était ouverte.

Hirarguil demeura introuvable tout au long de l'occupation dissimulé dans les entrailles de sa machine. Irys avait fui devant l'envahisseur et dirigeait une armée de rebelles en compagnie de son amant du moment, le voïvode Zernowitch. Gundor protégé par le Bâton Runique échappait à toute recherche. Erlan fut capturé en Moscovie où il essayait de sauver la bibliothèque de Kernenberg des griffes de l'empire. Quant à Vadinen, les Granbretons suivaient à la trace ses méfaits. Les efforts de dix légions permirent la capture d'Irys après une coûteuse campagne d'hiver. Les serpents pour leur part avaient achevé une machine qui permettait de contrôler le Métamorphe avec la "participation" des Immortels. Ceux-ci devaient être greffés à jamais dans celle-ci. Renseigné sur le sort de ses compagnons, Vadinen retrouva Gundor afin de les libérer. Après quelques semaines passées à Londra sous le déguisement de connétables faucons, ils constatèrent qu'ils ne pouvaient à eux seuls les délivrer. Aussi repartirent-ils à Parye solliciter l'aide d'Hirarguil. Ils le découvrirent dans sa machine et obtinrent son aide. Sa machine fonctionnait enfin. Hirarguil les envoya à Londra dans les cachots des crânes où ils réussirent à retrouver les captifs. Aussitôt la machine les ramena à Parye. Là, Gundor insista pour que les autres lui laissent Dalfang. Après une longue discussion, ils acceptèrent et tous deux disparurent un an durant. Pendant ce temps, les autres se dissimulèrent dans Parye. Au retour de Gundor et Dalfang, celui-ci était enfin sain d'esprit, mystérieusement guéri de ses obsessions morbides. Gundor dut alors avouer quel était son maître et sa rencontre avec Dalfang. Quelques heures plus tard, les six Immortels s'étaient décidés. Au coeur de cette nuit, le Métamorphe se réveilla et fit disparaître tous les Granbretons présents à Parye. De ces trente mille hommes, on ne retrouva que quelques pièces d'armures et des armes éparses. Cette nuit de massacre fut appelée la Nuit des Hurlements. Trente mille Granbretons avaient crié leur peur au même moment lorsque des tentacules indestructibles les enfouissaient vivants dans les profondeurs du Métamorphe.

Au même moment la France se libérait des derniers contingents d'occupation. L'Empire Granbreton s'écroulait. L'année suivante alors que le nouveau roi de France et sa suite se rendaient à Parye, un étrange présent les attendait. En une nuit le Métamorphe avait créé le plus somptueux palais qui soit destiné à abriter la nouvelle dynastie.

Voyager à Parye

Les Ruines

Se déplacer dans les zones détruites de Parye présente des dangers évidents. Rencontrer des survivants, des pirates, des pilleurs d'antiquités au détour d'un bloc sera le dernier souvenir de beaucoup d'imprudents. L'immensité des ruines est en elle-même dangereuse, nombre s'y sont perdus à jamais. Les zones encore contaminées par les radiations représentent un dernier danger mortel.

Des personnages désireux d'explorer ces ruines peuvent éviter la plupart de ces désagréments par l'emploi d'un guide. Il s'agit soit de voleurs, de pilleurs ou encore de mutants solitaires. On peut les contacter par l'intermédiaire de certains taverniers du port moyennant une commission. Employer un guide compétent revient environ à 100 A par jour. Le tarif est négociable suivant les endroits visités. Les guides refusent même de voyager dans certaines régions trop dangereuses telles les zones radioactives. Les personnages devront s'assurer de leurs guides. Les amateurs incompétents, les détrousseurs qui abandonnent les voyageurs dans un quartier périlleux côtoient les experts. Certains guides, de mèche avec les voleurs, les attirent dans des traquenards où leurs complices leur volent leurs objets de valeur.

Le Port

Voyager dans le port ne présente aucun danger si l'on ne montre à tous sa fortune. La misère est telle que des porteurs n'hésitent pas la nuit à agresser de riches proies en dépit des peines réservées aux voleurs. La meilleure assurance de tranquillité reste une solide paire de biceps, des airs de dur et quelques pouces d'acier. Nul, à l'exception de quelques pochards, ne viendra chercher noise à un pareil individu. Le port présente beaucoup plus d'inconvénients pour une femme. A moins d'être protégée par un compagnon masculin, celle-ci sera ravalée au rang des prostituées et traitée comme telle.

Le quartier des artisans comme la cité des marchands bénéficie d'un ordre presque parfait. Tout fauteur de trouble pris sur le fait sera sévèrement puni. Entrer dans ces deux quartiers exige une autorisation spéciale pour les étrangers.

La Cité de Cristal

La sécurité mise en place par les Fils du Métamorphe approche la perfection. Depuis plusieurs années aucune agression n'a été constatée contre un voyageur dans le Cité de Cristal. Par contre, les ambassades continuent toujours leurs échauffourées.

Entrer clandestinement dans la Cité de Cristal constitue un exploit revendiqué par quelques rares maîtres voleurs. Les gorilles blancs et le Métamorphe lui-même exercent une surveillance pratiquement impossible à tromper.

Profiter des plaisirs de Parye coûte 1 000 A par jour. Cette somme versée, tout est gratuit... Certains malins essayent de prolonger leur séjour dans la Cité de Cristal une fois le délai écoulé. Cependant dans la journée qui suit, ils sont mystérieusement repérés, saisis et expulsés par les gorilles blancs.

Aventures à Parye

- Carnevon Carter, célèbre érudit et pilleur d'antiquités, affirme avoir fait une découverte exceptionnelle dans les ruines de l'ancienne Parye. Ses assistants parlent d'une machine à la beauté délicate, aussi fine qu'une toile d'araignée. Apparemment Carter était le seul à connaître la raison d'être de cette mécanique jusqu'au jour où une dizaine de spadassins ont tenté de l'occire. Mandaté par son maître, l'un de ses assistants a contacté les personnages afin qu'ils assurent sa protection. Carnevon niera connaître l'identité de ses agresseurs et refusera de divulguer le fonctionnement de sa découverte. Qui a envoyé les tueurs ? Pourquoi cette machine attire-t-elle tant la convoitise ? Vos personnages devront répondre à ces questions avant qu'il ne soit trop tard.

- Igor Malvenin riche et puissant marchand de Parye a décidé de se débarrasser de Jassen de Beaulieu,le redoutable capitaine des pirates écumant la Seyn. Son plan mériterait de figurer dans le dictionnaire à la rubrique Machiavélique.

Igor Malvenin a engagé un spadassin sans vergogne, fils cadet d'une famille noble ruinée. Igor a fait opérer Davrezis le spadassin, par les évolutionnistes. Ceux-ci en ont fait, sur la demande de Malvenin, une bombe humaine capable de tuer dans un rayon de dix mètres. Davrezis ignore tout de cela, il croit simplement que les évolutionnistes lui ont intégré une arme du Tragique Millénaire. Ainsi pourra-t-il approcher armé de Beaulieu et le tuer. La mise à feu de l'arme se commande par une position particulière des doigts de la main droite.

Malvenin a richement équipé Davrezis. Celui-ci se fait passer pour l'envoyé d'un comte chargé de payer la rançon de sa fille enlevée par

Jassen de Beaulieu. Ce dernier élément est véridique. Un mois plus tôt Jassen a capturé Mikva von Grünkopf, comtesse de Germanie. Pour détourner l'attention et la suspicion des pirates, Davrezis a engagé des hommes de main afin de l'escorter. Il s'agit bien sûr des personnages.

Une fois chez les pirates, Davrezis fera tout pour obtenir une entrevue nocturne avec Beaulieu.

Il espère s'enfuir à la faveur de la nuit après l'assassinat de Beaulieu laissant derrière lui les personnages entre les mains des pirates. A vous de décider du résultat du suicide explosif de Davrezis, Beaulieu survivra-t-il ou non ?

Cependant Davrezis n'est pas l'homme de la situation. Alcoolique, vantard, son comportement, ses déclarations peuvent mettre la puce à l'oreille des personnages. S'il ne déjoue pas son plan avant son exécution chez les pirates, les personnages devront s'expliquer devant ceux-ci.

- Ces dernières semaines, plusieurs voyageurs quittant la Cité de Cristal ont été retrouvés dans les eaux du port horriblement mutilés. Les Fils du Métamorphe contactent les personnages afin d'enquêter sur ces meurtres. Le responsable de ces meurtres rituels est Rabellan un prédicateur du Sincère Repentir. Outragé par les excès de la Cité de Cristal et les rires des voyageurs amusés par ses sermons, Rabellan a décidé de frapper les infidèles. Suivi de ses bigots, une dizaine de mendiants aussi fous que leur mentor, Rabellan a déjà fait expier trois hommes et quatre femmes. Rabellan a acheté une péniche échouée sur les quais de la misère. Lui et son groupe ont fait de cette ruine leur temple et le lieu de l'expiation des pêcheurs. Chaque semaine au moins une personne disparaîtra tant que les personnages n'auront pas découvert et capturé les coupables.

- Les personnages sont contactés par Horn Kornwall, un baron venant de Hollandia. Kornwall prétendra être à la recherche de ses deux filles venues se divertir dans la Cité de Cristal. Celles-ci n'en sont jamais sorties. Kornwall révélera alors aux personnages que les Fils du Métamorphe enlèvent des visiteurs afin d'en nourrir leur maître souterrain. La Cité de Cristal leur sert de miroir aux alouettes. Kornwall demandera aux personnages d'enquêter sur les Fils du Métamorphe. Il remettra régulièrement aux personnages de fortes sommes afin qu'ils puissent rester dans la Cité de Cristal.

En fait Kornwall est un agent à la solde des Granbretons. Toutes ses déclarations sont fausses. Les Granbretons espèrent obtenir par cette voie détournée des informations de valeur.

- Un Fils du Métamorphe contacte discrètement les personnages. En échange d'une forte somme, il désire que les personnages filent un étrange individu et enquêtent sur sa vie. Il s'agit de Vadinen Graëtz. Le Fils du Métamorphe a découvert fortuitement des preuves de l'existence de Vadinen depuis plusieurs siècles. Pour le moment, il n'a pas encore fait le rapport entre le Métamorphe et Vadinen. Il y a fort à parier que l'enquête des personnages attire l'attention de Vadinen Graëtz. Qu'elle sera alors sa réaction ?

- La guilde marchande engage les personnages pour une durée indéterminée. Leur mission est simple : infiltrer une organisation qui revend sous le manteau des objets technologiques pillés dans les ruines de Parye. Les marchands veulent connaître tous les intermédiaires de cette filière. Ils désirent la démanteler afin d'obliger les Granbretons à payer la taxe sur les vestiges extraits des ruines. Malheureusement pour les personnages, les Granbretons ont fait une découverte extraordinaire et comptent bien la garder secrète. Dans les caves datant du Tragique Millénaire, ils ont trouvé les corps d'un homme et d'une femme qui sont, après des millénaires, encore en vie.

- Dans le port de Parye, les personnages sont témoins d'un meurtre. Par une nuit sombre, ils découvrent au détour d'une rue un singe ailé fouillant un cadavre. L'arrivée des personnages provoque la fuite du singe. Les personnages peuvent voir la gorge lacérée et les griffures qui défigurent le corps. Sous sa chemise, ils trouvent une lettre cachetée portant le sceau d'Oléan. Celle-ci contient la liste des espions de ce duché en France. Le cadavre est un ancien sbire de l'ambassadeur d'Oléan à Parye. Il devait porter cette liste à l'ambassadeur de Begik. Désormais les personnages ont ce document entre leurs mains. Tous les ambassadeurs chercheront à récupérer cette liste. Les spadassins, les émissaires, les espions vont se mettre sur la piste des personnages.

- Un homme vêtu de sombre, la mine morbide, contacte les personnages. Il leur donne des laissez-passer pour entrer dans la Cité de Cristal. Au rendez-vous fixé, à minuit dans un lieu calme et retiré, un personnage sinistre leur fait cette proposition déconcertante : en échange d'un séjour d'un an dans la Cité de Cristal, il leur demande de le tuer. Il s'agit bien sûr de Dalfang. Le contrat précise qu'ils peuvent l'assassiner à partir de l'aurore. A ce moment, Dalfang prend la fuite et quitte Parye. Les personnages doivent le pourchasser à travers l'Europe entière. S'ils échouent ou renoncent, Dalfang fera tout pour les retrouver et les punir..

- Une nuit, dans le port de Parye, les personnages découvrent une jeune femme escortée par quelques gardes déjà blessés, se faisant attaquer par une cinquantaine de malandrins ! Chose bizarre, les reîtres et les gardes du port n'accourent pas au bruit violent de ce combat. Si les personnages repoussent les assaillants, la jeune femme les remercie et leur conte sa triste histoire. Son jeune époux, le baron de Versailles est tombé sous la coupe d'une aventurière. Celle-ci essaye depuis un mois de la faire assassiner, mais grâce à la protection de ses frères et de ses cousins, elle a pu échapper à ces tentatives répétées de meurtre. Actuellement, l'époux de Victoria de Versailles se trouve dans la Cité de Cristal en compagnie de sa maîtresse. Victoria supplie les personnages d'entrer dans la Cité de Cristal et de rencontrer son mari. Elle leur donne le nom de sa maîtresse, Irys. Il s'agit bien sûr de l'Immortelle. Sortir le baron des griffes de cette mangeuse d'homme ne sera pas facile et qui sait si elle ne jettera pas son dévolu sur l'un des personnages ?

- Alors que les personnages se trouvent en mauvaise posture face à un groupe de guerriers granbretons, un individu singulier leur vient en aide et grâce à lui ils réussissent à mettre en fuite les Granbretons. Le sauveur se présente alors, il s'agit de Vadinen Graëtz "bretteur, compositeur et grand séducteur". Pris de sympathie pour ce groupe de courageux héros, Vadinen restera un certain temps en leur compagnie. Il leur proposera même de l'accompagner dans un lointain voyage en Moscovie pour y rencontrer la fille du Czar.

- Le baron de Kercilnace appelle les personnages à son secours. Un certain Gundor lui a envoyé un message lui annonçant que lui et sa famille allaient mourir, tués de sa propre main ! Sa femme et l'un de ses fils ont déjà été assassinés. Le baron de Kercilnace n'a rien d'un ange, il rançonne les voyageurs traversant ses terres et maltraite ses paysans. Par contre, il propose une forte somme aux personnages, 50 000 A. Quelles sont les intentions de Gundor et celles du Bâton Runique, son maître ? Kercilnace est certes un être perverti, mais sa famille est innocente de ses crimes. Pourquoi Gundor s'acharne-t-il donc contre elle?

- Alors que les personnages séjournent dans une auberge, le maître des lieux sollicite leur aide. Depuis une semaine son auberge est victime d'un fou meurtrier. Son palefrenier a été assassiné il y a deux jours et hier il a retrouvé mort l'un de ses valets. Valere Bornis, l'aubergiste ne pourra donner aucune explication. Si les personnages se renseignent, ils découvrent que l'auberge est un lieu de disparition. Plusieurs voyageurs se sont évaporés sur la route qui borde l'auberge. En fait, Valere Bornis aidé de son palefrenier et de son valet assassinent depuis des années les riches voyageurs durant leur sommeil pour les détrousser. Malheureusement pour eux, ils ont tué il y a quelques mois Erlan de Parye, l'un des Immortels. Ressuscité dans la chair du Métamorphe, il s'est juré de se venger. C'est donc lui qui, depuis une semaine, exécute les assassins. En aucun cas, Erlan de Parye ne portera la main sur les personnages si ces derniers se dressent sur sa route. Erlan veut la mort de ses bourreaux et de nulle autre personne.

Le Vieux Royaume



Description Géographique

Cette région est constituée des lambeaux de l'ancien royaume de France. Son histoire mouvementée l'a divisée en deux parties, l'une donnant sur la Mer du Milieu, l'autre débouchant sur la façade atlantique. De ce fait, le Vieux Royaume présente une multitude de paysages géographiques qui vont des montagnes élancées des Alpes aux vastes marais à l'ouest de Poitier, capitale du royaume. La partie la plus occidentale est composée d'une vaste plaine fertile que les paysans déforestent peu à peu. Toute la zone à l'ouest de Poitier est envahi de marais. La région bordant les Hautes Terres est envahie par une forêt particulièrement dense et hantée par les mutants. Cette zone est placée sous le contrôle des Chevaliers Génétiques et ses richesses sont complètement négligeables. Par contre, la présence des Chevaliers Génétiques empêche l'incursion de mutants et a permis le développement du commerce dans le centre du royaume.

Ainsi, la contrée entière est sillonnée par de nombreuses routes permettant un commerce actif. La plus empruntée passe par Beau Manoir, Montillon et s'achève à Poitier, centre névralgique du Vieux Royaume. Cette route est le lien unissant les deux parties du royaume et traverse le Lyonois qui contrôle par la même un axe stratégique vital. Le grand port commercial se situe à Tourvelle et livre une compétition acharnée à Nante. La Roche et le Fort sont surtout des places fortes alors que Gorgeac appartient aux Chevaliers Génétiques.

L'agriculture, si elle n'est pas très développée, permet de subvenir aux besoins du royaume. Les paysans, enfin protégés des invasions mutantes, ont entrepris de gagner du terrain sur les forêts. Néanmoins, l'expansion est contrariée par le système féodal sous lequel est placée la contrée. De plus, la propension qu'a le Vieux Royaume à entretenir de mauvaises relations avec ses voisins ne favorise pas vraiment le développement du pays.

Le climat de la région est satisfaisant. Les pluies sont abondantes, l'ensoleillement correct et les hivers doux. Néanmoins, certaines années, des dérèglements climatiques violents apparaissent. Nul ne saurait les expliquer mais ils prennent alors l'ampleur de catastrophes terribles. Ainsi, on a connu des étés torrides avec des températures supérieures à 50 C. sans une goutte d'eau, ou des hivers polaires à -40 C. sous des mètres de neige. La région entière est alors complètement sinistrée et l'on ne compte plus les morts.

La seconde partie du Vieux Royaume longe la rive droite du Rhône. Elle est divisée en trois grandes zones. La première, au nord et sur tout le versant est, regroupe la chaîne des Alpes et marque la frontière avec l'Italia. Cette région est extrêmement montagneuse et les sommets avoisinent les 6 000 mètres. Elle est totalement inhospitalière et les seuls humains s'y aventurant sont surtout des contrebandiers qui ne font que la traverser en suivant la Vieille Route. Le froid est permanent dans ces lieux et y survivre relève de la gageure. Des glaciers immenses s'en écoulent alors que les tempêtes de neige ont tôt fait de venir à bout du voyageur imprudent.

Le sud de la région, baptisée Provence, est marquée par un relief légèrement montagneux qui s'adoucit peu à peu alors que l'on s'approche de la mer. C'est en bordure de cette dernière que se sont installées les grandes villes ; à savoir, Mazeille, haut lieu commercial, Touslaun et Cane. C'est également là que l'on retrouve les ruines de vastes cités du Tragique Millénaire.

Toute la bande longeant le Rhône est d'une fertilité exceptionnelle. Tout le secteur des Riches Vallées est occupé par des paysans et forestiers durs au labeur. On raconte que n'importe quelle plante est capable d'y pousser. Ce fait, s'il n'est pas prouvé, démontre la richesse de la terre dans cet endroit. Véritable grenier du royaume, les récoltes effectuées permettent bien souvent d'éviter à la partie occidentale du Vieux Royaume la famine.

Néanmoins, tous les échanges avec cette dernière passe par le Lyonois qui ne se prive pas de taxer abusivement les marchands remontant de Mazeille à Poitier.

Le climat de la Provence et de la vallée du Rhône est doux et agréable, à peine troublé par quelques sautes de mistral. Toutefois,

Table d'Evénements dans le Vieux Royaume

Evénements Communs

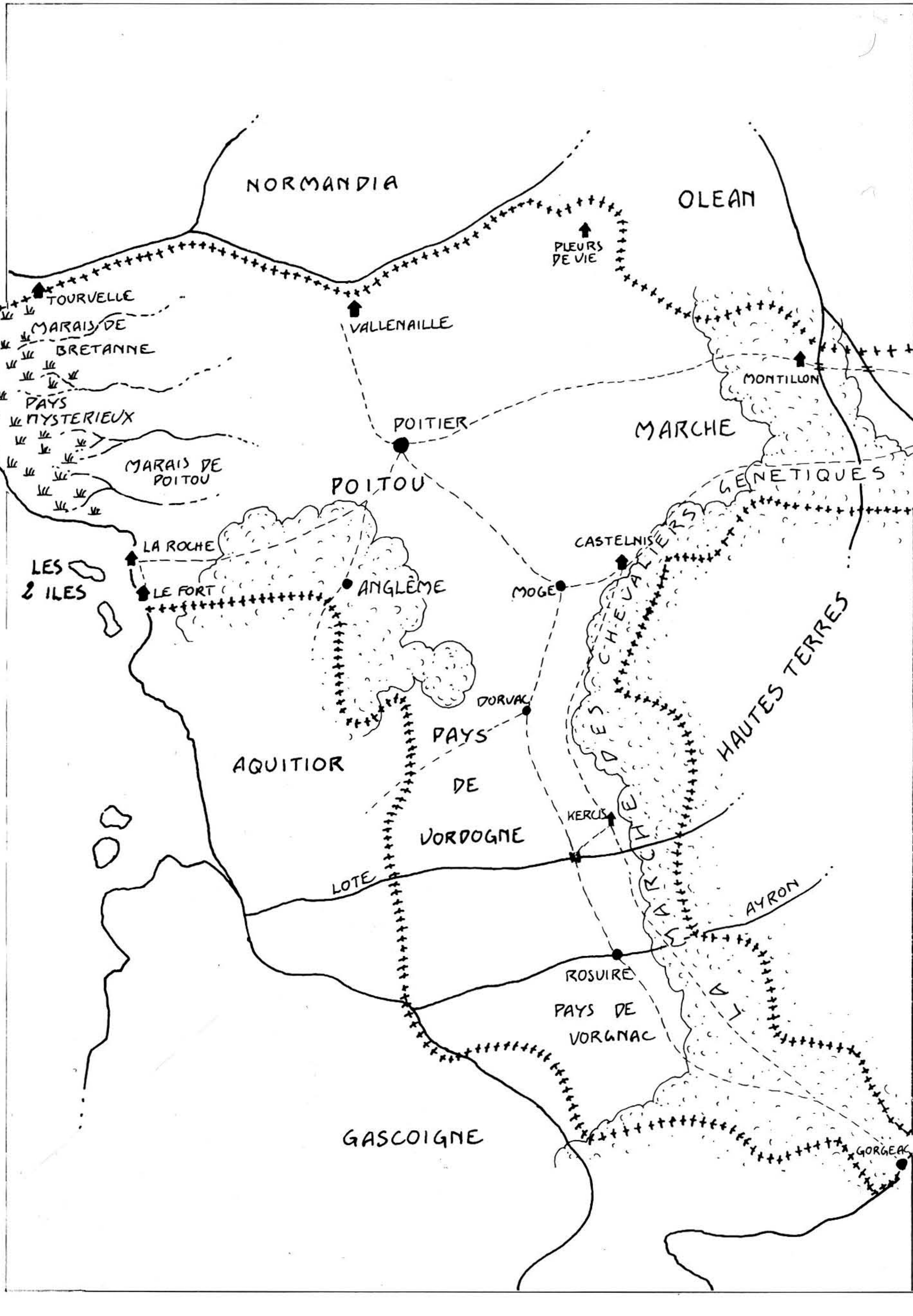
- Dans les provinces de l'ouest, un massacre entre factions religieuses déclenche de nouvelles émeutes.
- Une grande compagnie commence le siège d'un manoir tenu par une autre troupe de mercenaires. Les soudards pillent et brûlent les environs.
- Une épidémie se déclenche dans l'une des régions de l'ouest. Sous le conseil de ses diseuses d'avenir le roi fait déporter aux deux îles plusieurs de ses nobles.

Evénements Rares

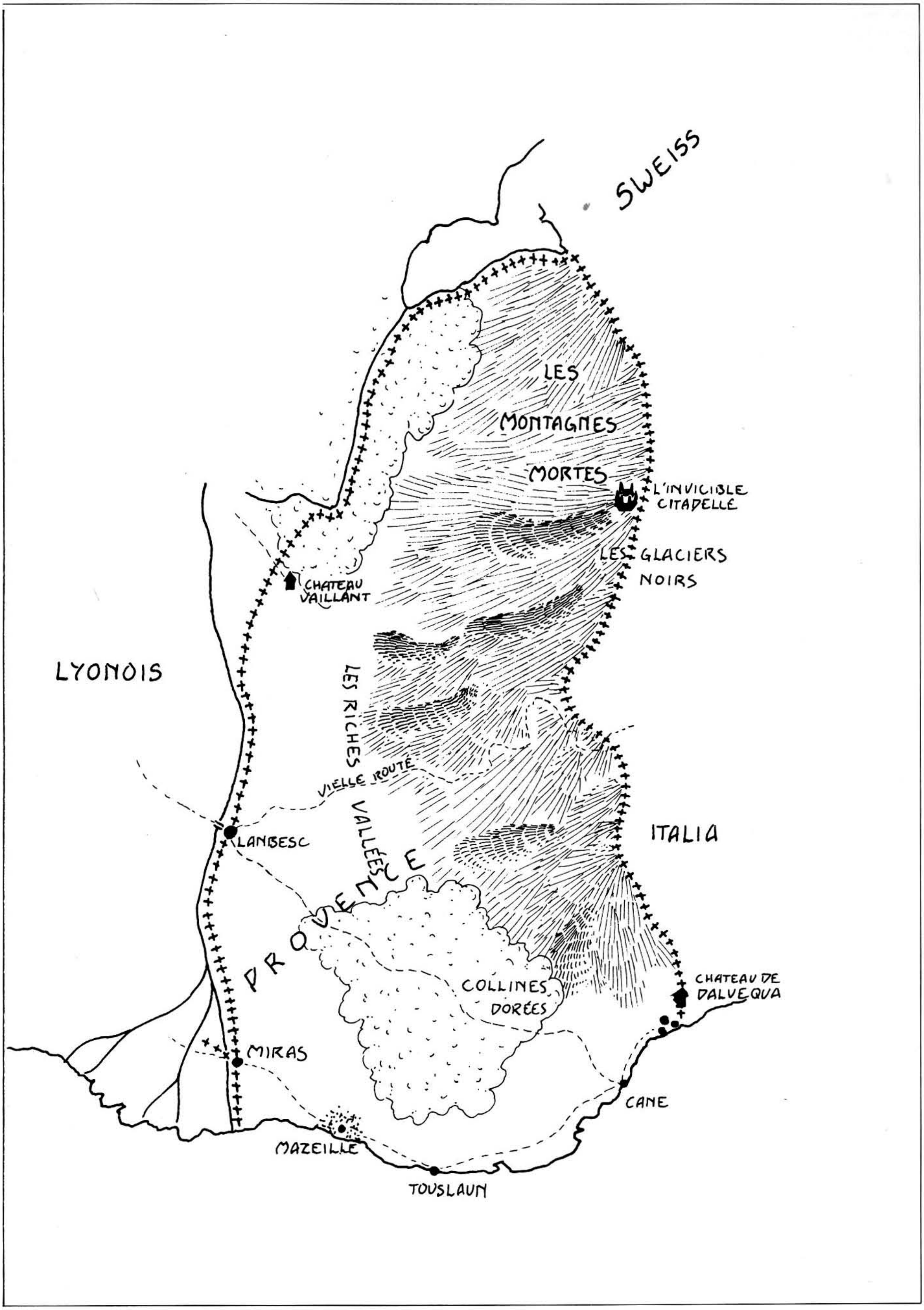
- Les Briganza ont détroussé une caravane de marchands sur la route menant à l'Italia.
- Des rumeurs de gisement d'or attirent des centaines d'aventuriers dans les Collines Dorées.
- Des monstres terrifiants seraient sortis du Pays Mystérieux. Des gardes de Vallenaille tenteraient de les repousser.

Evénements Exceptionnels

- Le roi Jan sort de son palais afin de visiter ses bonnes villes.
- Une guerre des voleurs éclate à Mazeille, plusieurs cadavres sont retrouvés dans une taverne.



NORMANDIA
OLEAN
PLEURS DE VIE
TOURVELLE
VALLENAILLE
MARAIS DE BRETANNE
PAYS MYSTERIEUX
MONTILLON
BEAU MANOIR
POITIER
MARCHE
MARAIS DE POITOU
POITOU
GENETIQUES
LA ROCHE
CASTELNIS
LES 2 ILES
LE FORT
ANGLÊME
MOGE
DES CHEVALIERS
HAUTES TERRES
DORVAC
PAYS
AQUITIOR
DE
KERCIS
VORDOGNE
LOTE
AYRON
LA MARCHE
ROSUIRE
PAYS DE VORGNAC
GASCOIGNE
GORGEAC


SWEISS
LES
MONTAGNES
MORTES
L'INVICIBLE
CITADELLE
LES GLACIERS
NOIRS
CHATEAU
VAILLANT
LYONOIS
LES RICHES
VALLÉES
VIELLE ROUTE
LANBESC
PROVENCE
ITALIA
COLLINES
DORÉES
CHATEAU DE
DALVEQUA
MIRAS
CANE
MAZEILLE
TOUSLAUN

les hivers particulièrement rigoureux ne sont pas rares. Chacun est alors obligé de se terrer chez soi, dans l'attente d'un radoucissement qui tarde bien souvent à venir.

Population

Population du Vieux Royaume	
Partie Occidentale	
Humains	1 950 000
Mutants	50 000
Partie Orientale	
Humains	980 000
Mutants	20 000

Le Vieux Royaume reste, malgré les crises traversées, le pays le plus peuplé de France. Dans la partie occidentale, cette population est surtout localisée dans les milieux urbains. Les grandes villes, comme Poitier ou Mazeille, contiennent en moyenne 35 000 habitants. Dans la partie orientale, les habitants sont surtout composés de paysans et regroupés en une multitude de villages et hameaux. L'élevage ovin est pratiqué dans les vallées alpines et soumis à la transhumance.

Les naissances mutantes sont rares et les enfants atteints d'anomalies génétiques, éliminés ou abandonnés dans les Hautes Terres. C'est la frange bordant ces dernières qui contiennent d'ailleurs la quasi totalité des mutants. Elle est placée sous la charge des Chevaliers Génétiques. Les quelques mutants qui ont échappé à leur vigilance se sont réfugiés dans les ruines ou bas fonds des cités.

Organisation Politique

Il s'agit d'un système féodal classique mais subtilement détourné par les grandes compagnies et le conseil des diseuses d'avenir qui contrôlent en sous-main l'intégralité du Vieux Royaume. Seule la partie placée sous la gouverne du comte Terranova leur échappe et une terrible lutte d'influence les oppose.

La capitale du Vieux Royaume est Poitier. C'est là que se trouve le palais royal actuellement occupé par Jan III le Noir, dit le Gros. Le pouvoir lui appartient symboliquement et en fait la direction du pays ne l'intéresse absolument pas. Sortant rarement de sa demeure, il est sous l'influence complète d'un groupe de diseuses d'avenir. Celles-ci, au travers de prophéties sybillines, influent ses choix et décisions politiques. Ce sont elles qui ont la main mise sur la ville et ses alentours. Le reste de la partie occidentale du Vieux Royaume est aux mains des grandes compagnies qui s'y sont installées. Les Teufelritters, sous la direction du vovoïde Derenski, occupent le nord du pays et y font la loi. Fin politique, Derenski a réussi à se faire aimer des populations qui sont sous sa garde. Peu de nobles osent s'opposer à sa volonté et le roi est bien obligé de ce fait même à passer par ses volontés.

Afin de mieux résister à Derenski, les grandes familles nobles se sont regroupées dans la Compagnie Blanche. Toutefois, son influence politique reste négligeable du fait de ses déchirements internes. En effet, vu l'état de déliquescence du pouvoir en place, chaque seigneur a fini par devenir maître en sa demeure. Leur seul devoir reste le paiement de taxes. Pour le reste, chacun porte peu d'attention aux décisions du roi et mènent ses affaires à sa guise. Ainsi certains, à l'instar de leur suzerain, se laissent aller aux délices de l'oisiveté et ne s'occupent de leurs féaux qu'à l'heure du versement des taxes. D'autres, comme Terranova, s'obstinent à gérer du mieux qu'ils le peuvent leur domaine. Ces seigneurs prêtent dès lors une allégeance on ne peut plus symbolique à Jan le Noir. Enfin, les derniers ne quittent jamais Poitier et s'abiment avec délectation dans les complots qui agitent la cour.

La troisième compagnie est formée par les Lanciers Rouges. Puissante force militaire, ils patrouillent le pays à la recherche d'hérétiques. Leur force et la terreur qu'ils engendrent les font craindre des populations et les puissants en place évitent de les importuner de peur de se voir désigner à la vindicte des religieux. De plus, ils ont la faveur des Chevaliers Génétiques, élément indispensable à la protection du pays contre les mutants.

Enfin, toute la frange bordant les Hautes Terres est occupée et dirigée par les Chevaliers Génétiques. Ces derniers, s'ils ont une influence négligeable au plus haut niveau, restent néanmoins maîtres chez eux. Les populations ont bien trop peur des mutants pour se passer de leurs services et leurs desiderata sont généralement honorés. Fort heureusement, ils ne s'intéressent qu'aux terres qu'ils dirigent et ne trempent pas dans les complots qui secouent le Vieux Royaume.

Les Sectes

Les Chevaliers Génétiques comptent un peu plus de 5 000 membres, surtout des Germains et des Français. On les rencontre très peu à l'extérieur de leur marche où ils sont chargés d'éviter les infiltrations des mutants. Dans ces terres, ils contrôlent systématiquement tous les voyageurs et éliminent tous ceux qui portent les stigmates du Tragique Millénaire. Ils dirigent leur contrée d'une main de fer et ont organisé tous les villages qui s'y trouvent en véritables camps retranchés. Ce sont eux qui entraînent les colons qui viennent s'installer dans la région et leur apprennent à vivre du mieux possible dans des conditions difficiles. Ils ont transformé le port de Gorgeac en ville militaire. Ils s'en servent comme base de lancement pour des opérations de vaste envergure.

Les deux religions du Sincère Repentir et du Vrai Dieu comptent approximativement le même nombre d'adeptes. De ce fait, elles s'entre-déchirent sans fin. Les populations sont sans cesse sollicitées par les missionnaires envoyés par les deux cultes. Il n'est d'ailleurs pas rare de voir les adeptes s'insulter, voire se massacrer en public. Le Sincère Repentir possède l'appui des Lanciers Rouges qui organisent de véritables pogroms dans les villages et les villes semblant trop favorables au Vrai Dieu. Ces tueries religieuses inspirent une crainte terrible aux habitants, véritables otages des prêtres et sans cesse harcelés.

Les guildes marchandes du Vieux Royaume sont puissantes mais leur influence est limitée par les grandes compagnies. De plus, les affrontements religieux ne sont pas faits pour favoriser les affaires. Les artisans sont nombreux et variés. Si leur art n'est pas des plus grands, leur production est importante et permet donc d'écouler de grandes quantités de marchandises. En fait, le Vieux Royaume vit dans une relative autarcie, exportant très peu mais ne manquant de rien. Seule la partie orientale, grâce à la direction éclairée de Terranova, a permis l'éclosion de nouvelles méthodes de culture ou l'apparition de nouveaux marchés, comme les épices.

Sciences et Savoirs

Dans la partie occidentale du Vieux Royaume, la science est traitée avec une grande méfiance. De part la présence des Lanciers Rouges et la forte implantation du Sincère Repentir, les scientifiques et érudits sont obligés de mener leurs travaux dans la plus grande discrétion. Certains seigneurs de guerre entretiennent toutefois de petits laboratoires privés dans leur château. En ce cas, les chercheurs bénéficient d'une puissante protection mais se retrouvent pieds et poings liés au service de leur maître.

De même, les livres et les oeuvres d'arts sont fortement surveillés par le Sincère Repentir. Si ce dernier n'a pas les moyens politique de mener à terne sa campagne de purification, certains voyageurs isolés se sont vus molester voire exécuter au détour d'un chemin pour détention d'objets prohibés. Bien évidemment, aucune académie ou université n'existe dans cette partie du Vieux Royaume.

Par contre, la partie est du Vieux Royaume connait depuis quelques temps une extension culturelle et intellectuelle sans précédent. Grâce à l'ouverture d'esprit, rare chez un dirigeant, du comte Terranova, les scientifiques ont trouvé dans ses terres un terrain de prédi-

lection pour mener leurs expériences. De plus, la proximité du Lyonois et de sa démocratie a permis des échanges intellectuels fructueux. Ainsi dans cette partie du Vieux Royaume, chaque ville contient des écoles où l'on peut apprendre à lire et à écrire quel que soit son âge.

A Mazeille, on peut trouver l'une des plus grosses universités de France. En plus de sa bibliothèque riche en antiques parchemins, plusieurs recherches y sont menées conjointement par plusieurs savants de diverses nationalités. La biologie et la chimie sont particulièrement à l'honneur et ce sont des laboratoires de Mazeille que sont sortis les terribles mammouths de guerre du comte Terranova. Celui-ci est d'ailleurs un des plus généreux donateurs de l'université. De plus, on peut trouver soigneusement dissimulés dans les profondeurs de l'université quelques objets provenant d'antiques continents oubliés comme l'Asiacommunista ou l'Amarekh. On murmure même qu'une bombe atomique y serait cachée.

Rentrer dans cette université relève de la gageure pour un simple étudiant. De solides connaissances de base sont nécessaires pour espérer en franchir les portes et assister aux cours. Un grand concours d'entrée a lieu une fois l'an et un score minimal de 50 % dans toutes les Connaissances scientifiques est nécessaire pour le réussir. Une fois le candidat accepté, il peut assister à tous les cours et travailler dans les laboratoires de l'université. Celle-ci prend à sa charge tout le matériel nécessaire dans les limites d'un budget strict.

De plus, l'université exigera un droit de regard et d'exploitation sur les recherches et les résultats obtenus. Si l'étudiant s'avère être extrêmement compétent et motivé, il pourra même travailler directement au service du comte. Inutile de préciser que les fumistes ou personnes aux travaux douteux sont rapidement découverts et renvoyés.

L'Armée

En fait, on ne peut parler d'une armée du Vieux Royaume. Plusieurs coexistent. L'armée royale a été dissoute dans les terres de l'ouest à l'exception de quelques compagnies de gardes du corps chargés de la sécurité du roi et du palais. Seul le comte Terranova a maintenu une armée "royale" dans le comté de Mazeille. En réalité, les grandes compagnies constituent l'armée de fait des rois du Vieux Royaume. Mais ces troupes de mercenaires vouent leur allégeance en priorité à leur capitaine.

La Garde Royale

La garde royale est le dernier reste de l'armée du Vieux Royaume. Les autres compagnies de lanciers, arbalétriers et piquiers ont été progressivement licenciées du fait des dépenses excessives de la cour. Dans un premier temps, l'usage de compagnies de mercenaires s'est révélé plus avantageux et ces dernières ont été chargées de la défense du royaume. Le second avantage des mercenaires est leur fiabilité.

Ainsi les rois de France empêchaient toute sédition de la haute noblesse qui occupait alors toutes les charges de commandement dans l'armée.

Les compagnies de la garde royale sont uniquement ouvertes aux nobles. Leurs commandements sont offerts en échange de fortes sommes. La solde y est versée irrégulièrement et reste peu élevée. Les membres en retirent plus d'honneur que de richesses. La valeur militaire de ces compagnies est douteuse. L'actuel roi ne leur donne aucun désir de mourir pour lui. De plus, depuis plusieurs décennies la garde royale n'a participé à aucune bataille. Les gardes usent toute leur énergie dans les rivalités traditionnelles qui opposent les différentes compagnies royales.

Les Grandes Compagnies

Plusieurs grandes compagnies ont occupé et occupent encore le Vieux Royaume. Au service du pays, elles sont devenues maintenant les maîtresses des provinces de l'ouest. Les Teufelritters dominent la plupart de ces terres. Leur commandant, le voïvode Derenski est l'actuel maréchal du royaume. A ce titre, le pouvoir lui appartient. Les autres bandes de mercenaires présentes, sous le couvert de défendre des causes intérieures au Vieux Royaume, visent en fait le titre de maréchal et le pouvoir.

- **Les Teufelritters :** ils occupent la capitale et contrôlent toute la moitié nord du royaume. Les impôts du pays disparaissent en fait dans les caisses de la compagnie. L'occupation de grandes forteresses rend les Teufelritters indétronables. Le comportement modéré et diplomatique de Derenski fait que la majorité de la population préfère être sous sa coupe que sous celle de Jan III.

- **Les Lanciers Rouges :** ils bénéficient du support des fidèles du Sincère Repentir. Cette compagnie est à la pointe des massacres d'infidèles. Telle une tornade infernale, elle est partout et nulle part. Les Lanciers Rouges représentent la principale menace pour les Teufelritters.
  Les engagements entre ces deux compagnies ont toujours été sanglants et incertains.

- **La Compagnie Blanche** défend apparemment la cause de la noblesse dans le Vieux Royaume. Elle disperse à l'occasion les manifestations des égalitaires. La plupart des familles nobles du Vieux Royaume ont l'un des leurs dans cette compagnie. Ce support s'allie au désir de la noblesse de fonder une noble dynastie afin d'échapper au règne décadent. Malheureusement pour elle la Compagnie Blanche contrôle peu de forteresses.
  Actuellement cette compagnie tente de s'allier avec les Lanciers afin de renverser les Teufelritters.

L'armée de Provence

Le comte Terranova a réorganisé l'armée du comté en une force originale et puissante. L'académie des sciences de Mazeille lui a donné les terribles mammouths de guerre, en tout plus d'une centaine. Chacun d'eux porte une nacelle abritant six archers. Ces mammouths ont dissuadé toute agression contre la Provence.

Compagnies de la garde royale

Les Gardes des Portes

Effectif : 600 nobles.
Tenue : Un pourpoint écarlate avec des crevures jaunes et des chausses écarlates.
Cette compagnie surveille les entrées et sorties au palais royal et prévient toute intrusion.
Arme réglementaire : Hallebarde
Armure : demi plaques

Les Gardes du Corps

Effectif : 300 nobles
Tenue : ils portent la livrée azur du roi et son blason.
Cette compagnie veille à la protection de la personne royale. Eux seuls ont le privilège de marcher devant le roi.
Arme réglementaire : Epée longue
Armure : demi plaques

Les Gardes Blancs

Effectif : 100 nobles
Tenue : un pourpoint et des chausses d'un blanc immaculé.
Cette compagnie veille au salut de la reine.
Arme réglementaire : Lance
Armure : cotte de maille

La Jeune Garde

Effectif : 100 nobles
Tenue : un pourpoint et des chausses noires.
Cette compagnie veille sur la personne de l'héritier au trône.
Arme réglementaire : Masse d'arme.
Armure: demi plaques.

Mammouth de guerre			
FOR	4D6+36		
CON	3D6+10		
TAI	4D6+36		
INT	1D6		
POU	3D6		
DEX	2D6		
Points de vie : CON+TAI-12			
Armure : 8 points de peau			
Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Encorner	60 %	3D8	20 %
Piétiner	70 %	8D6	-

Leur première utilisation contre les lanciari d'Italia provoqua la déroute de cette redoutable armée mercenaire. 5 000 fantassins et 1 000 cavaliers complètent l'armée du comte. Armés d'arc long et d'épée à deux mains, les fantassins protègent les flancs des mammouths de guerre. La cavalerie équipée de javelots sert d'éclaireur et harcèle les adversaires.

Personnalités

❏ Jan III dit le Gros

Valeurs : altruiste, généreux, couard, obéissant.

Jan III est le dernier descendant de la dynastie des comtes de Nante fait roi par le conseil des barons en 5046. Son surnom provient de son obésité. Celle-ci l'handicape terriblement, il ne peut plus se déplacer sur ses jambes et encore moins tenir à cheval. Il demeure la plupart du temps vautré dans un sofa monté sur des roulettes et mu par un moteur pétaradant et fumant. Les couches de fard, les vêtements de soie et de velours, les joyaux ne font qu'enlaidir cette montagne de graisse.

Jan III est tout sauf un roi, il se désintéresse complètement des affaires de l'état, tremble devant ses conseillers et signe tous les décrets que lui tend Derenski. Le Gros passe la plupart de son temps à s'empiffrer dans d'interminables orgies où il distribue les titres et les biens de la cour royale à ses comparses. Jan III entretient à grands frais tout un conseil de diseuses d'avenir, plus de vingt. Celles-ci abusent de sa crédibilité, vident les caisses de l'état et lui donnent des conseils ineptes.

Jan III sera capturé en 5298 par Mygel Holst, l'archiduc de Londra. Devant sa bêtise les Granbretons le laisseront sur le trône. Val Abelain, le nouveau roi de France, déposera Jan III et l'enfermera dans l'un des monastères du Sincère Repentir.

❏ Comte Terranova

Comte Terranova						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	16	13	14	18	13	13

Points de vie : 17
Armure : Harnois de guerre

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	87 %	1D10+1+1D6	76 %
Bouclier	-	-	86 %
Hache de bataille	82 %	1D8+2+1D6	87 %

Compétences : Equitation 97 %, Persuader 100 %, Eloquence 100 %
Valeurs : indépendant, honneur familial, amitié, bravoure, sens moral.

Le comte Terranova est l'actuel gouverneur des terres de l'est. Descendant des comtes de Mazeille, il les dirige d'une main de maître, réussissant à y maintenir la loi et la prospérité. Le comte a créé une redoutable armée basée sur des mammouths de guerre sortis des laboratoires de l'académie de sorcellerie de Mazeille. Son combat face à l'Empire Ténébreux fera du comte Terranova l'un des héros du nouveau royaume.

❏ Derenski

Valeurs : rusé, bravoure, machiavélique, généreux.

Grand, élancé, les traits acérés comme ceux d'un aigle, le regard intense, les gestes violents, Derenski a tout du seigneur de guerre. Sa bravoure, sa connaissance des sièges des batailles rangées ont donné une suite de victoires ininterrompues aux Teufelritters. Beaucoup de ses hommes le placent au même niveau que le comte Airain dont il fut le lieutenant. Qui sait si l'élève n'a pas égalé voir dépassé son maître. Tout comme le comte Airain, il se montre aussi habile politique que stratège. Il préfère vaincre sans faire couler le sang. Ses intrigues politiques divisent habituellement ses adversaires et ses manoeuvres épuisent les armées ennemies. Derenski ne livre bataille qui si la victoire est sûre. Cette stratégie ne l'empêche pas d'entraîner continuellement ses mercenaires.

Derenski est l'actuel maître du Vieux Royaume. Grand Maréchal du royaume il a la main mise sur la caisse royale, l'administration et sur l'armée. Derenski ne se comporte pas comme un conquérant avide de piller un pays gagné par la force. Son intention est de relever le Vieux Royaume, en cela il est bien plus respectable que l'occupant actuel du trône. Loin d'être altruiste Derenski agit pour lui-même, il espère même être sacré roi du Vieux Royaume. Sa seule chance réside dans un mariage avec une héritière du trône.

Or la seule héritière, la jeune soeur de Jan le Gros, a mystérieusement disparu voici cinq ans. Derenski a envoyé ses plus fidèles serviteurs à sa recherche. Celle-ci retrouvée, il compte l'épouser et quelques années plus tard pousser à l'abdication Jan le Gros.

Les populations sous le contrôle des Teufelritters apprécient leur présence et leur chef. Ils ne pillent pas et ils les protègent ! Que demander de plus.

Les seuls obstacles entre Derenski et la couronne sont les autres compagnies et le comte Terranova. Derenski craint surtout que Terranova profite de l'abdication de son monarque pour déclarer l'indépendance de ses terres. Aussi a-t-il envoyé une ambassade au comte afin de le sonder.

❏ L'Evek de Cariostro

Valeurs : sadique, tueur psychopathe, obstiné, revanchard.

L'Evek de Cariostro, surnommé le boucher ou le fléau des infidèles, a tracé un sillon de sang et de larmes dans le Vieux Royaume. Son ambition est de faire du Vieux Royaume un bastion du Sincère Repentir en y extirpant le mal. Pour lui, résoudre ce problème signifie le supprimer, c'est à dire détruire les infidèles du vieillard aux jeunes enfants. L'Evek de Cariostro est l'archétype du fanatique toujours sur la brèche que rien ne saurait arrêter, ni ses adversaires ni l'horreur des crimes qu'il commet.

De Cariostro éprouve une haine dévorante pour Derenski. Son athéisme et les défaites qu'il a infligées à ses escadrons l'ont placé dans l'esprit de Cariostro au rang de Grand Satan.

De Cariostro n'est pas un grand stratège, c'est un guerrier impulsif, impétueux qui ne voit pas plus loin que la destruction de son adversaire.

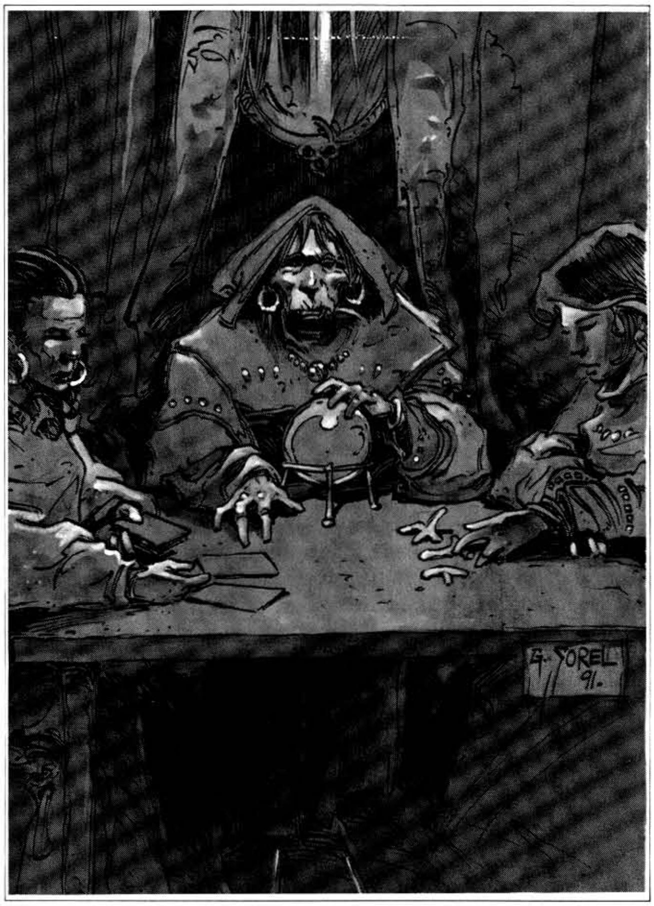
❏ Loïne

Mutante, diseuse d'avenir
Valeurs : statut social, ambitieux, culte de l'argent.

Loïne est l'une des diseuses d'avenir de la cour de Poitier. Sauvée du bûcher par des émissaires du roi, Loïne n'en éprouve aucune gratitude, tout au contraire.

Cette petite paysanne inculte originaire d'Italia voit sa place de conseillère comme un moyen unique de faire d'elle une grande dame. Actuellement à force d'intrigues, Loïne est en passe de devenir la conseillère favorite du roi Jan.

Loïne a passé des accords avec Derenski. Celle-ci, en échange de fortes sommes, doit glisser dans les oreilles du roi ce que Derenski lui communique.



❑ **Arrow,** baron de Verminster,
noble granbreton
Valeurs : indépendant, honneur, généreux.
Maladie mentale : tyrannique

Ce noble Granbreton est l'un de ceux qui ont préféré la cour du roi Huon aux fracas des batailles. Par ailleurs, il s'est toujours senti insulté à l'idée de mêler son sang noble à l'un des ordres impériaux. Le baron de Verminster a dirigé une décennie durant la police secrète du palais impérial. Cet exercice lui a appris bien des secrets, peu de grands dignitaires n'ont pas un dossier dans ses armoires. Cette connaissance et le pouvoir qui en découle ont causé sa perte. Huon s'est aperçu que le baron de Verminster était à même de manipuler la plupart de ses "fidèles" capitaines. Aussi décida-t-il de l'envoyer au loin en mission. Ce fut le Vieux Royaume. Arrow devait analyser la situation politique et déterminer la meilleure solution d'invasion. Son intelligence aiguë et son sens de la diplomatie lui permirent de remplir à bien sa mission.

Les déconvenues qui suivirent la conquête du Vieux Royaume provoquèrent la disgrâce d'Arrow. Tous les nobles de la cour impériale en profitèrent pour le ternir aux yeux de l'empereur. Acculé par les missives de son maître, Arrow tomba la tête la première dans le piège tendu par le prétendu roi de France.

A la suite de toutes ses légions, il pénétra dans une étroite gorge des Hautes Terres. Après le massacre, les résistants ne retrouvèrent de lui que son masque, un soleil d'or. Certains croient que le baron de Verminster a survécu et s'est réfugié auprès de Shariskan duc d'Oléan.

❑ **Val Abelain**
Roi de France

Val Abelain est le fils mystérieusement disparu du dernier roi de France légitime, Jak IV Abelain. Pour des raisons que certains qualifieraient de caprices, le Bâton Runique est responsable de sa disparition et de sa réapparition aujourd'hui lors de l'occupation granbretonne. Pour Val, seulement quelques années se sont écoulées passées dans une cité étincelante en compagnie d'êtres de pure lumière. Lors d'une chasse à cour, une douce lumière l'enveloppa et il se réveilla dans cette cité. Val a rencontré au cours de son séjour un jeune enfant doué d'une extraordinaire sagesse. Celui-ci lui a fait prendre conscience de la vanité de ses prétentions d'héritier et lui a donné la sagesse qui caractérise un grand roi.

De retour en France, Val découvrit avec stupeur le temps écoulé et le destin de son royaume.

Val Abelain

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	15	15	16	18	15	22

Points de vie : 18
Armure : grand harnois de qualité 1D10+1D6+4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	99 %	1D10+1+1D6	99 %
Masse d'arme	85 %	1D8+1D6	86 %
Grande lance	91 %	1D10	-
Ecu	-	-	87 %

Compétences : Connaissance du Monde Ancien 85 %, Connaissance de la Musique 76 %, Cartographie 37 %, Mémoriser 96 %, Lire/Ecrire/Parler Français 92 %, Voir 57 %, Pister 38 %, Eviter 62 %, Chevaucher 100 %, Crédit 100 %, Eloquence 96 %, Persuader 89 %.
Valeurs : bravoure, honneur, généreux, amitié, sens moral.

Cependant Val prit rapidement sa décision. A lui revenait le devoir de libérer son pays de l'occupant et de reconstituer l'intégrité du royaume. Val commença dès lors à parcourir le Vieux Royaume révélant à tous son identité et appelant à la révolte. Extraordinairement, tous se rallièrent à sa bannière, paysans, marchands, nobles. Quelques phrases suffirent à enthousiasmer les foules. A la tête de son peuple, Val harcela les Granbretons jusqu'à les écraser dans une vallée des Hautes Terres. Ensuite Val entreprit sa longue reconquête du royaume de France.

❑ **Hob Doloir**
Mutant

Hob Doloir

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
20	18	28	14	16	13	5

Points de vie : 34
Armure : 3 points de peau.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Tronc d'arbre	60 %	3D8+2D6	30 %

Compétences : Connaissance du Monde Ancien 86 %, Connaissance de la Biologie 56 %, Connaissance de la Médecine 65 %, Premiers Soins 60 %, Poser un Piège 94 %, Ecouter 75 %, Sentir 28 %, Pister 93 %, Embuscade 72 %, Se Cacher 43 %, Grimper 84 %, Eviter 64 %.
Valeurs : amitié, beauté, bravoure

L'apparence de Doloir est pour le moins bestiale. Haut de trois mètres, large de deux et couvert de fourrure, Doloir a tout du yéti. Son intellect par contre est bien humain. Chassé dès son enfance par sa famille horrifiée par son apparence, Doloir a erré des années à travers les montagnes. Attiré par les humains, Doloir s'est fait capturer par les contrebandiers. Au lieu de le tuer, leur chef l'a épargné afin qu'il les guide dans ces montagnes qu'il connait mieux que quiconque. Au fil des ans Doloir est devenu l'un d'eux, puis leur chef. Aujourd'hui Doloir a rassemblé tous les contrebandiers sous sa houlette, soit plus de mille hors la loi. Tous se sont réfugiés dans de vieilles cavernes et abris du Tragique millénaire.

Doloir veut prendre une revanche sur son horreur physique qui le tient hors de l'humanité. Doloir a accumulé de vastes connaissances, il dévore tout livre qu'il découvre. Doloir serait à même de tenir la dragée haute à bien des érudits.

Sites Intéressants

La Marche des Chevaliers Génétiques

Cette marche offre un aspect bien différent du Vieux Royaume. Les Chevaliers Génétiques ont modelé cette région placée sous leur commandement. Les villages sont organisés autour d'une chapelle du Sincère Repentir, protégée par une palissade doublée d'un fossé. Des éclaireurs, des chasseurs veillent sans cesse dans la forêt afin de prévenir toute incursion. Une discipline quasi militaire organise la vie de tous les jours.

De grandes tours carrées abritent tous les vingt milles un détachement de chasseurs et de guerriers dirigés par un chevalier génétique, en tout une vingtaine d'hommes. Ceux-ci doivent repousser les petits raids, circonvenir les invasions et se regrouper afin de les repousser.

Castelnis

Castelnis est la principale forteresse des Chevaliers Génétiques. C'est ici que réside Erwin von Swerin, Landmeister. Castelnis fut le château et fief des sires du même nom. Chassés par les invasions de mutants, leur agréable manoir est devenu une forteresse militaire des plus lugubres. Plus de mille Chevaliers et guerriers de l'ordre y tiennent garnison. Cette réserve générale sert à repousser les grandes invasions. C'est aussi ici que se reposent à l'occasion les Lanciers Rouges. Les liens qui les unissent aux Chevaliers Génétiques sont plus qu'amicaux.

Kercis

Kercis est la seconde forteresse de l'ordre et abrite cinq cents hommes. Kercis est construite tout autour d'une muraille circulaire datant du Tragique Millénaire. Large de vingt mètres, haute de cinquante, percée d'une seule porte nul ne connait la raison de son existence.

Les Chevaliers Génétiques n'apprécient pas Kercis, on dit la forteresse hantée et ceci malgré les exorcistes des Eveks. Des fantômes du Tragique Millénaire hantent dit-on la muraille.

Gorgeac

Gorgeac est une jeune cité, édifiée il y a environ un siècle. Les Chevaliers Génétiques ont édifié un véritable port fortifié. L'anse de Gorgeac abrite à peine plus d'une dizaine de galères de guerre. L'ordre les utilise afin de débarquer des expéditions sur la côte des Hautes Terres.

Le Marais de Bretanne

Ce marais est un labyrinthe de canaux, d'îlots et de bois envahi par de hautes herbes lacustres. Ses habitants, tout au plus quelques milliers, sont les lointains descendants d'un clan breton banni de ses terres d'origine. Le clan de Skerlec s'est rapidement adapté. Il vit à l'écart, se contentant de quelques raids sur les villages des alentours. Les Skerlec haïssent tout particulièrement les autres Bretons. Le chef de ce clan se considère toujours comme le roi de Bretanne. La prétention de leur chef à devenir roi et leur défaite ont provoqué leur bannissement.

Le Marais du Poitou

Les Marais du Poitou figurent au rang de rares havres de paix le long de ces côtes. Relativement épargné lors du Tragique Millénaire, cette région a survécu isolée du monde extérieur. Ses habitants se sont occupés de neutraliser, à la faveur des marais, tous les intrus.

Les Marais du Poitou représentent aujourd'hui un musée vivant. Ses habitants parlent encore le vieux Français, élisent leurs chefs appelés Maires et les responsables des Marais, les Députés. Profondément égalitaires, seule la secte du même nom à réussi à s'implanter dans les Marais. Vivant en autarcie, ils ont peu de considération envers les étrangers et le reste du monde. Ils payent un impôt symbolique au roi de Poitier et de jeunes audacieux fournissent une compagnie d'éclaireurs, les Salamandres, une centaine de chasseurs particulièrement discrets.

Les Deux Iles

Les Deux Iles présentent une morne étendue battue par les flots et les vents. Sur chacune d'elle se dresse pourtant un fort aux formes écrasées. Placés sous les ordres du Bailli de La Roche, ceux-ci abritent une garnison prête à repousser tout raid provenant des Iles de Feu. Leur premier rôle est de servir de cul de basse fosse au roi, en l'occurrence à son seigneur de guerre. Les deux îles terrassent tous ceux qui osent se dresser contre le pouvoir royal. Le froid, l'humidité des cachots, la maigre pitance, l'absence de soins font qu'ici on ne fait pas de vieux os (par année de détention, testez la CONx3. Un échec entraîne la perte définitive d'un point de CON).

Le Fort

Place forte royale, le Fort abrite depuis des siècles une escadre de la flotte de guerre du royaume. Pâle souvenir de sa gloire passée, l'escadre du fort rassemble aujourd'hui une douzaine de navires de guerre aux coques vermoulues. Leur commandant, le duc d'Anglème, emmène régulièrement son escadre le long des côtes. Pour le moment la vue de ces navires, leur réputation et l'entrain des équipages ont dissuadé les pillards des Iles de Feu à lancer des raids d'importance.

Contre son gré, le duc d'Anglème a accepté une garnison de Teufelritters occupant seulement les points clef de sa forteresse.

Le Fort est aujourd'hui à moitié désert, nombre de maisons comptent aujourd'hui comme seuls habitants des rats et des hiboux. La diminution de l'escadre a provoqué le départ de nombreux artisans, de marchands et de leurs familles.

Le Pays Mystérieux

" Un jour, désert, le lendemain une forêt profonde et sauvage, puis une cité étincelante et bourdonnante. Cette région mérite son nom, le Pays mystérieux."

Extraits des chroniques d'Erlan de Parye

Cette région est l'une des bizarreries issues du Tragique Millénaire. Devenue instable dans le temps, des époques du passé ou du futur y apparaissent l'espace de quelques jours. Ces substitutions ne connaissent pas de répit. Il est tout à fait possible d'entrer et de sortir du Pays Mystérieux. Le visiteur découvre alors toujours la même région mais à des époques différentes. Ses habitants semblent aussi stupéfaits que les intrus. Lors du retour d'une époque à sa "place" les visiteurs sont aussi emportés.

On ne compte plus les audacieux qui ne sont ainsi jamais revenus. Le sire de Vallenaille maintient une compagnie de garde aux confins du Pays Mystérieux. Officiellement leur rôle consiste à empêcher toute invasion provenant de ces terres. Plus prosaïquement, le sire de Vallenaille fait capturer des habitants du Pays Mystérieux et les vend ensuite aux Granbretons. Taragorn offre un prix d'or pour ces voyageurs du Temps.

Le Pays Mystérieux possède une réputation sinistre. Selon les légendes, c'est un vortex enfantant monstres et abominations pour l'éternité.

Une époque demeure présente 1D6+1 jours avant de disparaître. Des signes avant coureurs l'annoncent : bruits métalliques, lueurs célestes, distorsion des formes...

Pleurs de Vie, Montillon, Beau Manoir

Ces trois forteresses sont le rempart du Vieux Royaume contre les marées hégémoniques de l'Oléan. Occupées et défendues par les Teufelritters, aucune n'a succombé aux assauts de la Légion Noire. Leurs murailles sont encore noircies de la fumée des combats. Ces forteresses royales comptent parmi les plus imposantes de France, trois enceintes renforcées de tours rondes protégeant un haut donjon de cinquante mètres.

Rosuire

Rosuire était une paisible cité construite sur les deux rives de l'Ayron. Les Lanciers Rouges ont passé par l'épée les croyants du Vrai Dieu et depuis peu la Compagnie Blanche y a installé ses quartiers.

Tourvelle

Tourvelle, vis à vis de Nante par delà la Seyn, est le port fluvial du Vieux Royaume. Les navires naviguant sur le fleuve s'y arrêtent afin de charger des marchandises ou d'en vendre. Une escadre de galères de guerre chargée d'assurer l'ordre sur le fleuve mais aussi destinée à tenir tête à la Normandia y relâche.

Tourvelle est construite dans des ruines et avec de vieux matériaux du Tragique Millénaire. Cette fusion de l'antique et du moderne donne un certain cachet à Tourvelle. Bien des histoires circulent sur les souterrains de Tourvelle. On dit qu'à utiliser de vieilles ruines ses habitants ont libéré des "choses" enfouies depuis des lustres. Une ambiance pesante pèse sur Tourvelle, ses habitants semblent toujours moroses et perdus dans de vagues rêveries.

Tourvelle est actuellement sous la domination des Teufelritters, une garnison occupe la forteresse commandant le port.

La Roche

La Roche est le plus grand port du Vieux Royaume. Nombre de navires spanyars y font relâche et sa richesse fait concurrence à Bord'Eaux. La cité depuis quelques années a déclaré son indépendance envers le roi. Le conseil des échevins a en effet refusé de payer les lourds impôts à la couronne.

Les Teufelritters font le siège de La Roche depuis deux ans pour le compte du roi mais sans réussite. En fait, Derenski a négocié secrètement avec le conseil des échevins. En échange de forts revenus, Derenski fait piétiner le siège et permet à la cité d'écouler ses marchandises.

Anglème

Anglème était une riche cité avant le passage des Lanciers Rouges. Les temples du Vrai Dieu brûlés, plus de la moitié de la population massacrée, la ville fait figure aujourd'hui de champ de bataille. Les incendies allumés par les hommes de l'Evek de Cariostro ont ravagé plusieurs quartiers. Aujourd'hui rien n'a été reconstruit. Les dépouilles des infidèles ont été rassemblées dans les temple en ruine et y ont pourri des mois durant. La pestilence y fut terrible et une épidémie de choléra décima la population restante. L'odeur de pourriture flotte encore dans les rues et s'accroche aux habitants leur rappelant l'horrible massacre. La cité est actuellement sous la domination du Sincère Repentir. Les processions incessantes, les délations, les autodafés font que lentement Anglème se désertifie. Déjà bien peu de voyageurs osent encore s'y arrêter.

Le Palais Royal

Le Palais Royal est un bâtiment neuf, majestueux. Une haute muraille percée d'une seule porte le dissimule aux yeux du public. L'accès est restreint aux nobles, aux serviteurs à la garde royale et aux invités. Les rumeurs décrivent le palais interdit comme un antre de débauche et de perversité, "S'ils se cachent...".

Ceux qui l'ont vu le décrivent comme l'une des merveilles du monde.

Vallenaille

Forteresse surveillant la Seyn et la Normandia, Vallenaille a connu bien des aventures. Sièges entrepris par la Normandia, raids lointains des pirates du fleuve..., Vallenaille est la seule forteresse du pays non occupée par les Grandes Compagnies. Cependant son seigneur, Vilefère d'Uléron, a passé alliance à Derenski. Vilefère d'Uléron est un fieffé coquin. Il s'est aussi allié à l'Empire Ténébreux.

Sa forteresse sert de relais aux espions et autres spadassins des Granbretons. Il leur vend également des captifs provenant du Pays Mystérieux. Tous ces secrets demeurent cachés dans le haut donjon de la citadelle gardée uniquement par les frères et cousins de Vilefère d'Uléron.

Moge

La cité de Moge se situe au confins de l'influence des Teufelritters. Une garnison de cinq cents hommes activement renforcée des milices royales veillent à son salut. Jusqu'alors épargnée par les guerres, Moge apprécie la présence des Teufelritters et lui accorde tout son soutien. Nul ne tient à connaître le pillage, les exécutions sommaires. Les haines religieuses ont provoqué quelques émeutes vite écrasées par les mercenaires. Moge reste encore une opulente cité profitant d'une quiétude devenue un bien rare.

Dorvac

Prise et reprise, Dorvac passe sous la coupe d'une Grande Compagnie à l'autre chaque année. Les Teufelritters, les Lanciers Rouges et la Compagnie Blanche s'y sont livrés de multiples batailles.

Résignée, la population accepte sans broncher ses nouveaux maîtres. Les remparts de la cité sont à demi démantelés, aucun occupant n'ayant le temps de les reconstruire avant l'assaut suivant. Eté comme hiver l'odeur du sang flotte sur Dorvac. Les embuscades succèdent aux batailles rangées et aux coups de mains.

Poitier

Ancienne ville royale du temps de la splendeur des Abelain, Poitier reste encore une ville provinciale et n'a rien de la capitale d'un royaume. Les descendants de l'ancien comte de Nante ont tenté de glorifier leur cité, mais en vain. Plusieurs monuments grandioses, palais, murailles, forteresses, hôtels de ville se dressent tous inachevés faute de crédit. Seul le grand palais caché par son mur est dit-on achevé.

La présence de la cour fait que de nombreuses auberges offrent leurs services à Poitier. En effet, les nobles en visite, les délégations des cités, les témoins des procès représentent une foule nombreuse à la recherche du gîte et du couvert.

Les Teufelritters veillent au maintien de l'ordre dans la cité. Leurs patrouilles de jour comme de nuit sont fréquentes au point que Poitier est l'une des cités les plus sûres de France.

Les Riches Vallées

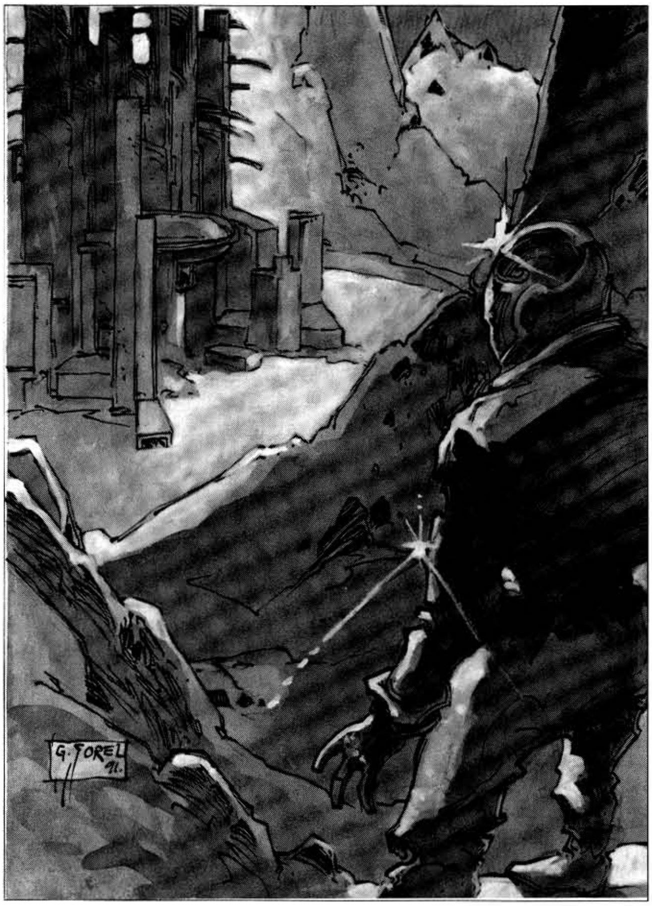
Ensoleillées, opulentes, les vallées des hauts de Provence regorgent de richesses. Les récoltes suffisent à nourrir toute la population du Vieux Royaume. Le bétail est l'un des plus beaux d'Europe et les chevaux parmi les meilleurs. Les greniers et les granges des villages et des fermes croulent sous les sacs de grains, les bottes de foin et les salaisons. Les chiens de ferme ont l'oeil vif et le poil luisant. Cette région tient ces richesses de son climat particulièrement constant et favorable. Logées entre le Rhône et les Hautes Montagnes, les riches vallées vivent en toute quiétude, pas de brigands, pas de Grandes Compagnies. Pour cela, l'armée du comte Terranova veille aux frontières.

La Vieille Route

La Vieille route est la dernière du Tragique Millénaire permettant de franchir les Alpes. Il est loin d'être aisé de traverser les montagnes par ce biais. Des avalanches ont englouti la route en plusieurs points, les ouvrages d'art se sont effondrés, les tunnels demeurent à demi effondrés. La plupart du temps la Vieille Route se limite à une maigre piste. De plus, aucun village, aucune auberge n'attend le voyageur. Seuls les aigles semblent habiter sur ces pics désolés.

Pour l'essentiel, ce sont des contrebandiers qui utilisent la Vieille Route. Ceux-ci désirent éviter les fonctionnaires spanyars présents en Italia. Parfois de rares marchands l'utilisent afin de convoyer des biens quelque peu indésirables tels des objets technologiques.

Dès l'automne, la Vieille Route devient impraticable et ceci jusqu'au printemps suivant. Rares sont ceux qui ont osé passer au coeur de l'hiver.



Les Collines Dorées

Les Collines Dorées tiennent leur nom de leur arbres aux feuillages dorés mais aussi aux pépites qui circulent dans les torrents. Forêt royale, les chasseurs du comte Terranova ont bien du mal à y faire respecter l'ordre et la loi.

Les chercheurs d'or et les brigands qui les détroussent se livrent une lutte sans merci. Souvent l'eau des torrents se teint de rouge. Certaines légendes parlent d'une pépite gigantesque découverte, perdue et redécouverte... On dit qu'elle porte malheur à celui qui la trouve et aucun de ses "propriétaires" n'a réussi à quitter en vie les Collines Dorées avec elle.

Lanbesc

Paisible forteresse sur le Rhône, le barrissement des mammouths de guerre y trouble l'harmonie et le recueillement. Ancien monastère du Sincère Repentir, les Rois de France en ont fait un de leurs châteaux royaux.

Aujourd'hui ses murailles couvertes de lierre seraient calmes sans les mammouths. Le comte Terranova a placé à Lanbesc l'élite de son armée, les mammouths, ses meilleurs escadrons et compagnies. De cette position centrale, ces forces peuvent rapidement se porter au devant de toute menace.

Château Vaillant

Dans la guerre qui opposa le Vieux Royaume à la province séditieuse du Lyonois, cette forteresse supporta six sièges. Aucun des assauts lancés par les milices de Lyonois ne vint à bout des murailles et de la vaillance de ses défenseurs. Ces résistances héroïques ont donné son nom au Château.

La maigre garnison de Château Vaillant s'occupe actuellement de percevoir des droits de passage des marchands. Le Comte Terranova visitant rarement ce site, la discipline s'est relâchée à l'inverse de la corruption.

Les Montagnes Mortes

Parmi les plus hautes d'Europe, ces montagnes écrasées par la neige et la glace demeurent en permanence englouties dans les nuages. En hiver, la température y avoisine les -50 pour remonter à quelques degrés au coeur de l'été. Ce lieu impénétrable défie la bravoure des hommes et enflamme leur imagination. Certains parlent d'une cité d'or habitée par des golems d'or, d'autres décrivent une antique citadelle du Tragique Millénaire inviolée, où tous les défenseurs périrent de vieillesse, perdus au milieu de ces immensités enneigées ! Rares sont les hommes qui s'y sont aventurés. Quant à ceux qui en sont revenus...

L'Invincible Citadelle

L'Invincible Citadelle existe et dresse sa masse enneigée tel un pic supplémentaire. Créée lors des terribles guerres du Tragique Millénaire, celle-ci n'a jamais servi à quoi que ce soit tout comme les tours de la Kamarg ; du moins avant l'arrivée des Granbretons. L'Invincible Citadelle s'étend sur plusieurs hectares et enfonce ses racines au coeur des montagnes. Toutes les pièces, couloirs, puits sont désespérément vides. Aucun vestige ne jonche le sol. L'Invincible Citadelle est déserte, nul homme ou bête n'y réside.

Les Glaciers Noirs

Ces plates étendues de glace noire larges de plusieurs milles s'étirent, s'évasent, se brisent sur des dizaines de kilomètres. Leur traversée s'avère particulièrement périlleuse. L'absence de tout relief livre sans défense le voyageur aux terribles bourrasques et des gouffres sans fond attendent l'imprudent. D'après les érudits, ces glaciers doivent leur couleur à des retombées continuelles de particules et autres débris encombrant les couches supérieures de l'atmosphère.

Miras

La cité de Miras possède le seul pont qui mène à la Kamarg. De nombreux Kamargais y résident, la plupart des marchands. Aimable cité, Miras tient plus de la Kamarg que du Vieux Royaume. Son marché de chevaux cornus et de flamants y est célèbre.

Dalvequa

Dalvequa est la citadelle qui défend la frontière de l'Italia. La garnison nombreuse lutte, été comme hiver, contre les briganza d'Italia. Ces hors la loi jouent habilement sur la frontière, passant de France en Italia après leurs exactions. La tension entre les deux pays empêche toute collaboration afin de les éliminer. De plus, les briganza possèdent plusieurs repaires fortifiés dans les Montagnes. Les briganza représentent une solide menace pour les voyageurs.

Les Ruines

Des ruines ininterrompues parsèment la côte. Il y a peu à en dire. Désertes et sans intérêt, aussi passons au suivant.

Mazeille

Riche cité, Mazeille offre un aspect cosmopolite. Son port accueille les flottes marchandes venant d'Italia mais aussi de l'est lointain. Bâtie au coeur du champ de ruines, la nouvelle cité a utilisé quantité de vestiges pour se construire. Entre autres sa muraille se compose de hautes tours de béton reliées par de hauts murs.

Le port et ses annexes, comptoirs, dépôts, ateliers occupent plus de la moitié de la cité. Toujours en effervescence ce quartier animé retentit des accents de plusieurs nationalités.

L'autre partie de la cité, plus calme, comprend la nouvelle académie des sciences, le palais, l'arsenal et enfin l'hôtel du conseil de la cité ainsi que quelques temples.

Du fait des différentes nations présentes dans le port, les cultes ont peu de poids dans la cité. Aucune guerre de religion n'est à craindre. Les voleurs représentent une menace bien plus sérieuse. Organisés

en bandes, ils font la loi une fois la nuit tombée. Le comte Terranova a renoncé à les éradiquer. Au contraire, secrètement il essaye de provoquer une guerre entre elles. Aussi le comte a passé des accords avec l'une des bandes, les Sfarzis. En échange d'une relative impunité, ceux-ci doivent faire respecter l'ordre à Mazeille. Ce contrat a provoqué déjà des assassinats parmi les différentes bandes. Une coalition se noue entre les petites confréries afin d'abattre les Sfarzis. Ces derniers ont recruté récemment plus d'une centaine de spadassins en Italia. Pour le moment, les Sfarzis les gardent en réserve quelque part dans un manoir non loin des Collines Dorées.

L'académie des sciences se situe dans de vieux bâtiments. En fait, les laboratoires se trouvent sous terre tout comme les autres installations.

Un vaste et complexe réseau d'antiques galeries creuse le sous-sol de Mazeille. Celles-ci sont évitées de tous sauf des voleurs et des scientifiques.

Touslaun

Touslaun, petite cité de 5000 habitants, est entièrement consacrée à sa flotte de guerre. Les vingts galères qui la constituent paraissent bien dérisoires par rapport aux escadres de l'empire spanyar. Leur rôle consiste simplement à protéger les côtes des raids des pirates de Tunis. Placé sous le commandement de l'amiral royal Tourmalin, la cité est on ne peut plus calme.

Cane

Cane est une ancienne cité de pirates. Assiégée par le roi de France plusieurs siècles plus tôt, celui-ci leur offrit sa grâce en échange de leur soumission. Les pirates acceptèrent et rejoignirent la flotte royale. Toujours soumise à l'autorité du roi, la cité n'en reste pas moins turbulente. Ses navires abandonnent de temps en temps la pêche ou le commerce pour de fructueux raids sur la Sicilia.

Histoire

"Certains vieillards refusent de connaître l'heure de leur mort. Ils s'acharnent désespérément à se croire jeunes, leurs efforts ne trompent personne si ce n'est leur conscience fatiguée et apeurée. Leur seul gain est une fin emplie de ridicule sans aucune dignité. Il en est ainsi du Vieux Royaume, vieillard au bord de la tombe, faisant des projets de jeunesse afin d'oublier le charnier qui l'attend."
Erlan de Parye

L'histoire du Vieux Royaume est celle d'une chute sans fin. Aucun effort n'a réussi à faire tourner la roue de la fortune. La nouvelle dynastie, celle des comtes de Nante, sombra dans la décadence dès le premier successeur, Anthiax, dit "le fourbe".

Aujourd'hui, toutes les forces vives du royaume se dressent les unes contre les autres. Les nobles contre les paysans, les religions entre elles... Quant au roi, il incarne par ses débauches et son abandon, la dérive du royaume.

La conquête granbretonne

Le baron de Verminster fut envoyé sous couvert d'offrir au roi des compagnies de mercenaires granbretons afin de rendre paix et ordre à son beau pays. Si Jan le Gros fut facilement dupé par ce généreux discours, il n'en fut rien pour Derenski. Détenteur du pouvoir, il repoussa l'offre du baron de Verminster qui aussitôt changea son fusil d'épaule. Arrow engagea dès lors des négociations secrètes avec les Lanciers Rouges et la Compagnie Blanche. Les Chevaliers Génétiques, suite à l'invasion de la Germanie, étaient déjà acquis à l'Empire Ténébreux. Derenski découvrit rapidement ces négociations, mais préféra laisser faire Arrow. Ainsi pouvait il au moins surveiller l'agent des Granbretons. La cour de Poitier connut ainsi plusieurs années de paix apparente couvrant un nid de vipères. Derenski ne se priva pas de châtier les traîtres trop voyants, plusieurs nobles trop liés au baron de Verminster finirent dans les cachots des Deux Iles.

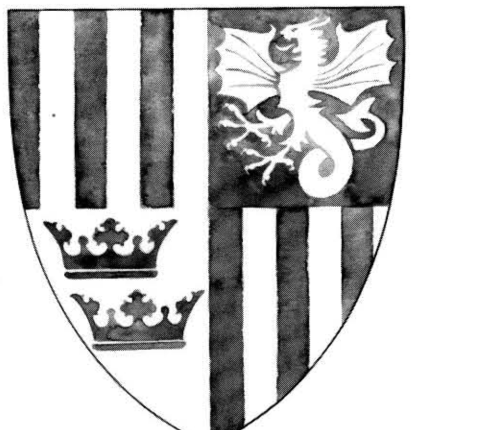
Dépourvu de tout allié, cerné par les conquêtes granbretonnes, Derenski se rendit à l'évidence, toute résistance était inutile. Ainsi lorsqu'en mars 5298 les légions impériales entrèrent dans le Vieux Royaume, aidés par les Lanciers Rouges et la Compagnie Blanche, Derenski offrit sa troupe à l'Empire et proposa de rallier les Faucons. Adaz Promp, grand connétable des Chiens et commandant l'invasion du Vieux Royaume fut ravi de ce "réalisme". La conquête allait s'avérer facile et peu coûteuse en vies humaines. En effet, seul quelques téméraires osèrent défier les conquérants avant de disparaître tels des fétus de paille emportés par un flot d'ordures. Avant la fin du mois de mars, les provinces de l'ouest du Vieux Royaume étaient conquises. Les Granbretons décidèrent de laisser sur son trône Jan, ils en firent même, pour sa plus grande joie, le grand connétable de l'ordre de l'Hippopotame, ordre fantôme s'il en fut. Cependant, la cérémonie grandiose de son intronisation au palais du roi Huon au début de l'hiver 5298, persuada les Granbretons que nul danger n'était plus à craindre de l'antique royaume de France. Leurs certitudes allaient bientôt chanceler.

La conquête de la province de l'est fut chose moins facile. Lorsque l'armée de Méliadus se replia après sa défaite face aux tours de la Kamarg au cours de l'hiver 5297, le comte Terranova décida que l'attaque était la meilleure défense. Il ne lui faisait aucun doute que l'année suivante, sa province serait la cible de l'empire, ainsi pourraient-ils encercler totalement la Kamarg.

Aussi, à la tête de toute son armée, le comte Terranova tomba telle la foudre sur l'arrière garde en retraite. Embourbée dans la fange d'un hiver pluvieux, affamée, démoralisée par la défaite récente, l'arrière garde entière fut mise en déroute. Effrayée par les barrissements des mammouths, la cavalerie se dispersa, les carrés de l'infanterie furent piétinés à mort par les mastodontes, quant aux artilleurs, seuls quelques uns purent mettre leur pièce en batterie. Leurs tirs tuèrent quelques mammouths et blessèrent surtout le comte Terranova ! Son général blessé, l'armée relâcha son effort ce qui permit aux Granbretons de s'enfuir. Plus de dix mille Granbretons gisaient morts, plusieurs étendards de bataille furent perdus. Rendus furieux par la blessure infligée à leur général, l'armée de Terranova encercla alors la caravane des blessés de la bataille de Kamarg, plus de 30.000 Granbretons blessés, mutilés... Aucune pitié ne fut accordée. Les Granbretons s'en souviendront lorsqu'ils envahiront la Provence.

Le comte Terranova avait raison. En mai 5298, plusieurs légions rentraient en Kamarg. Encore mal remis de sa blessure, le comte Terranova reprit place sur Tempête Rouge, son mammouth de guerre recouvert d'une cotte de maille. Les deux armées se rencontrèrent à Lanbesc. La bataille commencée aux aurores prit fin à la nuit tombée. Décimées, les légions impériales avaient gagné la journée. La plupart des mammouths de guerre gisaient éventrés par l'artillerie et les ornithoptères. Quant au comte Terranova, ses blessures s'étant réouvertes durant la mêlée sauvage, il était emporté loin de la défaite.

De retour à Mazeille, le comte adressa un vibrant appel à son peuple. Au lieu de finir exterminé par les légions triomphantes, il leur proposa de le suivre au coeur des Montagnes Mortes, dans l'Invincible Citadelle, là où nul ne viendrait les attaquer.



Toute la population de Mazeille répondit à son appel et ce fut une longue colonne qui quitta la ville en feu. Nul ne souhaitait voir sa demeure tomber entre les mains des Granbretons. La marche fut longue et meurtrière. Harcelés par les Granbretons, les ornithoptères, les brigands et les périls de la montagne, plus de la moitié périt avant d'atteindre l'Invincible Citadelle. On dit qu'au cours de cette marche, un chevalier d'or et de jais se tint au côté du comte. Mystérieusement, durant tout leur séjour dans la citadelle, de la nourriture apparaissait chaque nuit en vastes quantités. L'invasion des Granbretons en Provence fut effroyable. Ceux qui refusèrent de se joindre au comte le regrettèrent amèrement. Jamais aucun pays ne souffrit plus cruellement des Granbretons. Les riches vallées devinrent des vallées de cendres et de sang. Bien des générations seront nécessaires avant que la nature ne reprenne ses droits.

L'occupation et la libération

La première surprise pour les Granbretons fut la désertion de la 11ème légion des Faucons, celle des Teufelritters. Basés à Nante, ils s'emparèrent d'une flotte de Requins et disparurent à jamais, naviguant vers l'Amarekh ! Quant à la Provence, des raids lancés par les rebelles de l'Invincible Citadelle harcelèrent sans cesse les Granbretons. Mais le pire était à venir. Un homme solitaire apparut dans le Vieux Royaume, il se proclamait le fils du dernier Roi de France et en réclamait la couronne. Le plus incroyable était que la population le croyait et le suivait ! Paysans, artisans, nobles, marchands, tous se rassemblaient à sa bannière, celle des anciens Rois de France. Des mercenaires Faucons désertaient par centaines afin de défendre leur roi. Le baron de Verminster se trouvait incapable de capturer cet "imposteur" et encore moins de réduire les bandes armées. Aux yeux des Granbretons, l'usurpateur semblait doué d'ubiquité. Un jour à Rosuire, le lendemain à Anglème, ensuite à Beau Manoir...

Harcelé par Huon, le baron de Verminster rassembla ses légions et poursuivi les rebelles dans la vallée des Hautes Terres. Le piège tendu par l'héritier avait fonctionné. La longue colonne des légions impériales, encaissée dans une gorge profonde finit écrasée, taillée en pièces. Entouré de ses partisans, la conquête du Vieux Royaume devenait pour le Roi une agréable chevauchée. Au même moment, leurs rangs vidés par la bataille de Kamarg, les garnisons de Provence firent retraite devant les hordes qui descendaient des montagnes, bien décidées à se venger des exactions.

La première action du roi fut d'envoyer une ambassade au comte Terranova. Ce dernier accepta son nouveau roi et devint par la même maréchal du royaume. Ensuite le roi entreprit de visiter les anciennes provinces du royaume devenues depuis longtemps indépendantes.

Voyager dans le Vieux Royaume

Là encore, il faut distinguer la province occidentale de la province orientale. Dans cette dernière, voyager ne présente aucune difficulté vis à vis du reste de la France. L'ordre et la paix qui y règnent facilitent les voyages. Seuls les briganzas près de Cane représentent une certaine menace.

Par contre, tout déplacement dans la province occidentale mérite le qualificatif de défi. Les Grandes Compagnies qui se disputent les terres sont plutôt suspicieuses et ont pour coutume de pendre haut et court tout espion. Le chaos régnant fait que les brigands et les détrousseurs de grand chemin ont la tâche facile. Les guerres incessantes ont provoqué la suspicion des habitants envers les voyageurs.

La haine religieuse représente le dernier péril. A l'arrivée d'inconnus, il n'est pas rare de voir des foules fanatiques s'assurer de la bonne foi de ces nouveaux venus. Il ne fait pas bon alors d'hésiter à cracher sur les symboles de la religion haïe par ces fanatiques. Avant de partir en voyage dans cette contrée, il est préférable de rassembler autant de sauf conduits que possible de sectes religieuse, de grandes compagnies, de guildes marchandes.

La corruption aidant, il n'est pas impossible de se faire un catalogue exhaustif !

Aventures dans le Vieux Royaume

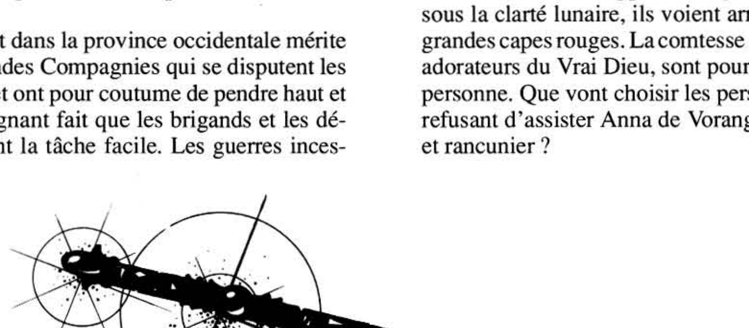
- Le prince Lenoi de Montfaucon, gouverneur de Moge, a lancé de graves accusations contre les Chevaliers Génétiques. Selon lui, leur but est de prendre le pouvoir dans le Vieux Royaume. Ces propos de l'une des têtes du parti noble sement un grand trouble entre le roi et les Chevaliers Génétiques. Afin de se disculper, ceux-ci l'invitent à visiter de lui-même la marche où ils ont pouvoir par délégation royale. Ils lui offrent aussi un sauf-conduit. Le prince Lenoi de Montfaucon ne peut refuser une telle invitation. Par l'un de ses amis, il s'est trouvé une escorte des plus valeureux : les personnages ! Quelle est la véritable intention des Chevaliers Génétiques à l'égard du prince ; un voyage d'agrément ou un complot machiavélique destiné à causer sa perte.

- L'académie des sciences de Mazeille recherche des gardes, des interprètes, des marchands et autres éclaireurs afin d'escorter une mission en Moscovie. Ces scientifiques et érudits mandatés expressément par le comte Terranova doivent trouver d'autres races de mammouths enfouis dans les glaces aux confins de la Moscovie. Le comte désire en effet développer ses animaux de guerre. Bien des périls attendent cette expédition.

- Les briganzas disposent depuis peu d'anciens fusils du Tragique Millénaire. Leurs dernières attaques ont été dévastatrices, les caravanes visées ont été totalement anéanties. Le bailli de Cane recrute des volontaires afin de tirer cette affaire au clair, il faut déterminer l'origine de ces armes. Les briganzas ont obtenu leurs armes par l'intermédiaire des contrebandiers. Ceux-ci les ont découvertes dans des cavernes au coeur des Alpes. C'est aux personnages qu'échoit l'insigne honneur de convaincre ou d'obliger Hob Doloir à cesser de leur fournir ces armes.

- Une épidémie de peste foudroyante se déclare à Poitier. Les victimes se comptent déjà par centaines et le pire est à venir. Le roi offre une forte récompense à celui qui ramènera le premier l'antidote. D'après certains conseillers de la cour, l'académie des sciences de Mazeille a mis au point un tel vaccin. Malheureusement, l'hiver bat son plein et de nombreux milles séparent Poitier de Mazeille.

- Alors que les personnages prennent du repos dans un manoir, une auberge isolée ou une grande ferme, leur repos nocturne est troublé par les bruits d'une cavalcade. Un carrosse s'arrête près de la porte, le cocher percé de flèches s'effondre et une jeune femme portant un nouveau-né vient frapper à leur porte en implorant secours. Au loin, sous la clarté lunaire, ils voient arriver un escadron de lanciers aux grandes capes rouges. La comtesse Anna de Vorange et son jeune fils, adorateurs du Vrai Dieu, sont poursuivis par l'Evek de Cariostro en personne. Que vont choisir les personnages ? Une honte sans fin en refusant d'assister Anna de Vorange ou se faire un ennemi puissant et rancunier ?



Aides de Jeu

Cults of France 195

Tirer un Personnage Français 211

Appendices 214

Feuilles de Personnage 219

Cults of France



Ce chapitre décrit les différentes sectes, sociétés secrètes, confréries et guildes présentes en France.

Chaque secte est présentée de la façon suivante : une première partie expose ses croyances, ses principes, ses buts, ses moyens d'action. La seconde décrit les différents rôles que les personnages peuvent occuper en son sein. Chaque rôle est détaillé de la sorte :

- **Conditions :** cette partie précise les impératifs pour appartenir à une société, et en particulier à une position donnée. Un personnage peut appartenir dès sa création à une société s'il satisfait aux conditions.
- **Avantages :** les profits divers que le personnage retire de sa position.
- **Obligations :** tout ce que le personnage doit accomplir du fait de sa position dans sa société.
- **Inconvénients :** les mauvais côtés du rôle.
- **Progression :** les conditions à remplir pour accéder à une position supérieure dans la société. Certains rôles n'ont pas de progression précisée. Il s'agit alors de la plus haute position que le personnage puisse espérer occuper. Les rôles des dirigeants des sociétés sont réservés à des personnages non joueurs. En effet, leurs activités sont peu compatibles avec une vie d'aventurier.

Deux sociétés, les Evolutionnistes et les Berserkers, ont été détaillées.

Les Chevaliers Génétiques

"Un bon mutant est un mutant mort."
Heinrich von Karza, grand maître des Chevaliers Génétiques.

Les Chevaliers Génétiques se sont formés devant la menace représentée par la prolifération des mutants en Germanie. Un petit groupe de justiciers a formé le noyau de cet ordre, ensuite organisé par le Sincère Repentir. A l'origine, leur rôle consistait simplement à pourchasser les mutants dangereux. Mais ils se sont rapidement transformés en exterminateurs, tuant sans remords au premier signe de mutation.

Aujourd'hui, les Chevaliers Génétiques sont tout puissants en Germanie. Par l'édit de Nürnberg, ils obtiennent le droit de confisquer les biens de tout mutant. C'est ainsi qu'ils se sont édifiés une fortune incalculable. Dans certaines régions de Germanie, ils possèdent jusqu'à la moitié des terres et des châteaux. Les Chevaliers Génétiques servent de banquiers à toute la noblesse de Germanie et font même des prêts aux guildes marchandes !

Les Chevaliers Génétiques représentent aussi une puissante force militaire. Les membres de l'ordre, leurs sergents, écuyers, arbalétriers, piquiers, mercenaires et les chevaliers liges forment une armée de cinquante mille hommes répandue dans toute la Germanie.

Chevalier Génétique

- **Conditions :** Etre noble d'origine et de nationalité germaine, scandine, française ou encore sweisse.
  Classe sociale : Noble guerrier
  Un personnage Chevalier Génétique a automatiquement comme valeur Haine des Mutants.
- **Avantages :** Armes, armure au choix, un cheval de guerre, deux chevaux de selle, un valet et un écuyer.
  Possession 1D100x100 A.
  Rente mensuelle de 1D6x100 A.
  L'entraînement continuel apporte +1 en FOR, CON, POU.
  Le chevalier bénéficie en toutes circonstances de l'aide de son ordre.
- **Obligations:** Un Chevalier Génétique porte en toute circonstance l'uniforme de son ordre. Des vêtements blancs frappés d'une croix noire.
  En toute circonstance, il doit obéir à ses supérieurs sans la moindre hésitation.
- **Progression :** le passage aux grades supérieurs se fait par l'ancienneté mais aussi par les exploits réalisés et surtout par intrigues. Ces grades sont :
  Rittmeister, âge minimum 40 ans. Il commande une vingtaine de chevaliers.
  Schlosmeister, âge minimum 50 ans. Il commande une forteresse de l'ordre, soit une cinquantaine de chevaliers et plusieurs centaines de sergents, piquiers, arbalétriers...
  Landmeister, âge minimum 60 ans. Il dirige toute une province, soit plusieurs centaines de chevaliers et milliers de soldats.
  Obermeister, âge minimum 60 ans. Il commande l'ordre et doit une obéissance toute théorique au Prophète du Sincère Repentir.

Les Chevaliers Génétiques mènent plusieurs actions de front. Ils luttent toujours et encore contre les mutants. Ils ont organisé une marche autour de la Swartzwald afin de circonvenir les milliers de mutants réfugiés dans ces montagnes boisées. Cette marche est placée sous la loi des Chevaliers Génétiques. Un grand mur doublé d'un fossé et défendu par une tour tous les mille mètres, longe le versant oriental de la Swartzwald. Des contingents de l'ordre y montent une garde vigilante.

Au sein de la Germanie, les Chevaliers Génétiques chassent aussi les mutants. Les scientifiques de l'ordre ont réalisé un détecteur de mutation. Chaque enfant nouveau-né y est exposé ainsi que les étrangers voyageant en Germanie.

Habituellement, chaque cité possède son bûcher à mutant.

Les Chevaliers Génétiques luttent aussi pour unifier la Germanie. Ils supportent grâce à leur argent l'un des prétendants au trône im-

périal, le comte Echevain de Nürnberg. Ils espèrent ainsi contrôler la Germanie par son intermédiaire.

Les Chevaliers Génétiques guerroient aussi dans les provinces de Pruss contre les kozaks au service du Czar de Moscovie. Pour le moment, leurs charges bardées de fer ont tenu à distance les prétentions territoriales de la Moscovie. Celle-ci désire en effet vassaliser les petits états de la Germanie.

Enfin les Chevaliers Génétiques essaient aussi de prendre le contrôle du Sincère Repentir. Ils espèrent qu'à la mort du Prophète, l'un d'eux sera élu à cette charge. Ainsi, pourront-ils étendre leur influence sur l'Europe entière.

Questeur Séculier

- **Conditions :** Nécessite une nationalité précise (voir Chevalier Génétique).
  Classe sociale : Erudit.
  Compétences : Persuader, Eloquence, Connaissance de la Psychologie, Connaissance de la Biologie.
  Un Questeur Séculier a automatiquement comme valeur Haine des Mutants.
- **Avantages :** Dispose d'un valet et d'un cheval de selle.
  Possession 1D100x50 A.
  Equipement spécial : un détecteur de mutant.
  Rente mensuelle de 1D4x100 A.
  Il bénéficie toujours du support de l'ordre.
- **Obligations :** Obéissance inconditionnelle.
  Le rôle des Questeurs Séculiers est de s'infiltrer parmi la population et de démasquer les mutants. La plupart du temps ils se présentent comme d'innocents voyageurs, et reviennent quelques jours plus tard arrêter les mutants, accompagnés de chevaliers génétiques.
  D'autres encore font des recherches afin de lutter contre les mutations dans les laboratoires de l'ordre.
- **Progression :** voir Chevalier Génétique
  Burgmeister, âge minimum 50 ans. Ils demeurent connus de tous dans des villes où ils veillent à la "pureté de la race".

Leur pouvoir hors de la Germania est faible. Ils ne sont présents en force qu'en Hollandia, en Sweiss et dans le Vieux Royaume en France. La plupart des pays les voient d'un mauvais oeil. Les Chevaliers Génétiques sont organisés sur un modèle militaire très discipliné et hiérarchisé.

Les Chevaliers Génétiques seront le cheval de Troie des Granbretons en Germanie. Séduit par l'organisation et l'efficacité granbretonne et manipulé par Méliadus, le grand maître de l'ordre, Heinrich von Karza basculera du côté de l'Empire Ténébreux.

- ❏ **Hiérarchie :** Forte.
- ❏ **Alliés :** l'Eglise du Sincère Repentir, les Guildes Marchandes.
- ❏ **Ennemis :** Les Amis des Mutants, les Egalitaires, le Culte du Vrai Dieu, l'Ordre Noir, les Evolutionnistes.

Note : Le détecteur à mutant ressemble à une sphère blanche qui vire au vert en présence d'un mutant. Cependant les chances de détecter un mutant sont seulement de 40 %.

Les Adorateurs de la Bombe

"Faut que ça pète !"
Un membre anonyme.

- **Conditions :** Classe sociale : Erudit ou Scientifique.

Cette secte rassemble à peine un millier de personnes disséminées à travers l'Europe. La plupart sont des érudits, des scientifiques ou des illuminés. Ils suivent une voie plutôt étrange. Leur but est de retrouver les dernières bombes nucléaires du Tragique Millénaire. Mais nul ne connaît leurs motivations. Veulent-ils les désactiver à jamais, les faire exploser ? Pour le moment, les adorateurs de la bombe parcourent l'Europe à leur recherche.

- ❏ **Hiérarchie :** Inexistante.
- ❏ **Ennemi :** l'Eglise du Sincère Repentir.

Ecologiaste

"Touche pas à mon arbre"
Membre toujours anonyme, mais écologiaste.

Les écologiastes sont apparus lors des grandes catastrophes du Tragique Millénaire. Devant le summum d'horreurs et d'absurdités, nombre de survivants réagirent en condamnant la science. C'est elle qui avait perverti l'homme et lui avait donné les moyens de se détruire. Aussi, des communautés se formèrent loin des villes. Celles-ci renoncèrent à toute technologie et retournèrent aux anciennes techniques pour cultiver la terre. Ce retour en arrière leur permit de surmonter plus aisément les catastrophes suivantes. Replier en petites communautés agraires, elles ne connurent ni la famine, ni le froid. Cependant, leur opulence toute relative attira sur elles l'attention des autres survivants. Affamés, désespérés, ils les attaquèrent. La plupart des communautés d'écologiastes disparurent ainsi dans des nuits de massacres et d'orgie. Les rescapés se réfugièrent au coeur des forêts et y demeurent depuis.

Les écologiastes se considèrent désormais comme les gardiens des forêts, symbole de la nature. Ils vouent même un culte aux arbres ancestraux, certaines communautés immolant parfois des captifs à ces arbres. Généralement, les malheureux sont ligotés au tronc, la tête en bas et ensuite égorgés. L'arbre est sensé se régénérer du sang de ces sacrifiés. Il arrive que durant un seul rituel, l'on fasse sacrifice d'une dizaine de personnes égorgées.

- **Conditions :** Classe sociale : chasseur.
- **Avantages :** Equipement : armure de cuir, lance, arc de chasse, chien de chasse 1D10 A.
- **Inconvénients :** Toutes les connaissances scientifiques, de l'Ancien Monde et Lire et Ecrire sont interdites.

Les écologiastes pourchassent tout "intrus" qu'ils rencontrent dans leur forêt. Ils jugent tous les étrangers au rang de meurtriers ou profanateurs de la terre.

Habituellement, les écologiastes forment des communautés de quelques centaines de personnes vivant de chasse, de pêche et de rares cultures. Ils se tiennent tapis au plus profond des forêts et représentent un péril majeur pour celui qui s'y aventure. Tous portent des vêtements de peau ou de laine et utilisent des outils et des armes primitifs.

- ❏ **Hiérarchie :** Faible.
- ❏ **Ennemis :** les Guildes Marchandes, l'Eglise du Sincère Repentir.

Les Grandes Compagnies

Les grandes compagnies désignent les armées de mercenaires qui se livrent bataille en Europe. A cette époque, en France, la guerre est le fait de professionnels. La noblesse dans la plupart des états a perdu la direction des armées et des opérations. Beaucoup de nobles guerroient encore, mais en tant que soldats ou officiers dans de grandes compagnies. Il s'agit pour la plupart de petits nobles ruinés ou de fils cadets.

Des capitaines mercenaires liés par un contrat à leur employeur, généralement un comte, un duc ou une cité libre dirigent désormais les opérations. Les termes du contrat précisent la durée de la mission, la solde pour les hommes et le but des opérations à entreprendre : capturer une cité, livrer bataille à l'ennemi, piller ses régions... Ainsi, les mercenaires sont engagés pour un temps, à un prix donné et pour rem-

plir une mission précise. Toute modification du contrat entraîne généralement une réévaluation de la solde. Malheur à l'employeur qui ne paie pas ses mercenaires. Ceux-ci ont tôt fait de se payer eux-mêmes dans les caisses, ou, si ces dernières sont vides, en pillant le pays.

Ces armées mercenaires forment de véritables tribus nomades. Pour chaque soldat, cinq ou six personnes l'accompagnent. Généralement, chaque mercenaire possède un valet, un écuyer pour un cavalier, une ou plusieurs femmes, ses bâtards, sans compter les marchands, artisans, muletiers et charretiers qui suivent l'armée. Ainsi, une armée mercenaire de 10 000 hommes en manoeuvre signifie le déplacement d'une caravane de 50 000 personnes !

Ces armées sont constituées de façon permanente. Durant la mauvaise saison, lorsque les intempéries interdisent les opérations, elles demeurent rassemblées et hivernent en quelques provinces opulentes encore épargnées par la guerre. A la fin d'un contrat, elles ne se dispersent pas et recherchent un nouvel employeur ayant besoin de leurs services.

S'ils ne trouvent pas un tel mécène, alors les mercenaires vivent sur le pays qu'ils occupent. Parfois, leur ancien employeur doit leur verser de fortes primes afin qu'ils daignent quitter ses terres. Employer des mercenaires est une tâche difficile et coûteuse. Plus d'une vingtaine d'armées mercenaires guerroient en Europe, traversant les pays, telles des colonnes infernales. Elles disparaîtront écrasées par les légions impériales. Les survivants rejoindront pour la plupart les rangs des Vautours ou des Faucons. D'autres, moins nombreux, résisteront contre l'Empire Ténébreux.

Généralement, les mercenaires d'une même armée proviennent des quatre coins de l'Europe. Ces guerriers considèrent leur armée comme leur tribu, leur pays, leur peuple.

Inutile de préciser que toutes les grandes compagnies ont une hiérarchie des plus fortes.

Les grandes compagnies présentent toutes la même organisation militaire.

Soldat

- **Conditions :** Classe sociale : guerrier.
  Chaque grande compagnie à ses spécificités. Reportez vous au texte la décrivant.
- **Avantage :** Solde mensuelle de 200 à 500 A suivant la mission.
  A droit à une part lors d'un pillage.
- **Obligation :** Obéir à ses supérieurs en toutes circonstances.
- **Progression :** Devenir double solde demande un score de 70 % en Attaque et Parade dans l'une des armes en usage dans la compagnie et plusieurs actes de bravoures.

Double solde

- **Conditions :** voir ci dessus
- **Avantages :** Solde mensuelle de 400 à 1 000 A.
  A droit à deux parts après un pillage.
- **Obligations :** voir ci-dessous.
- **Progression :** Etre depuis cinq ans dans la compagnie et être élu par le conseil des capitaines.
  Ces guerriers occupent le premier rang dans les batailles. On leur confie aussi les missions périlleuses. Ils sont l'élite et l'honneur de chaque grande compagnie.

Lieutenant

- **Conditions :** Voir ci dessus.
- **Avantages :** Solde mensuelle de 1 000 à 3 000 A.
  A droit à cinq parts après un pillage.
- **Obligations :** A la responsabilité d'un groupe de trente à cinquante hommes suivant la compagnie.
- **Progression :** Par choix du conseil des Capitaines.

Capitaine

- **Conditions :** Voir ci dessus.
- **Avantages :** Solde mensuelle de 5 000 à 10 000 A.
  A droit à vingt parts après un pillage.
- **Obligations :** la responsabilité d'une des compagnies de la grande compagnie, soit entre 100 et 200 guerriers. Il doit aussi veiller au recrutement de sa compagnie.

Les Teufelritters

Les Teufelritters sont l'une des plus vieilles armées mercenaires. A l'origine, elle était constituée essentiellement de cavaliers germains réputés pour leur charge dévastatrice qui leur a valu leur nom. Cette armée a connu récemment de grands succès et une grande gloire puisqu'elle fut commandée par le comte Airain.

Le voïvode Derenski en est l'actuel commandant.

Les Teufelritters comptent environ dix mille combattants, pour la majorité des Germains, des Français et des Scandins. Un quart de l'armée se compose de cavaliers armés d'une lance et cuirassés, ainsi que leurs chevaux. Un autre quart est formée de cavaliers légers armés d'arbalètes et protégés de pourpoints de cuir. La dernière moitié se compose d'infanterie portant des demi-plaques, un grand bouclier et diverses armes de jet et de contact.

La Compagnie Blanche

Elle doit son nom aux armures polies que portent ses guerriers. Il s'agit là aussi d'une troupe essentiellement composée de cavaliers, pour la plupart des Français. La Compagnie Blanche compte 3 000 lanciers et cuirassiers. La grande majorité des cavaliers sont nobles, aussi cette armée est certainement la plus "chic" si elle n'est pas la plus efficace.

Son commandant est le comte de Paller, le demi frère non reconnu de la duchesse Patricia.

Les Lanciers Rouges

Cette armée est exclusivement composée de fanatiques du Sincère Repentir. Elle s'engage uniquement si son employeur est en odeur de sainteté auprès de cette église. Tenace, professionnelle, sa réputation est entachée par les massacres "d'hérétiques." Le marquis de Pesht resta plus de cinq ans parmi les Lanciers Rouges et les commanda deux années durant. Révoltés par son sadisme démesuré, ces bourreaux au coeur de pierre le bannir de leur armée.

Cette armée compte 4 000 arbalétriers et 1 000 lanciers vêtus de longues capes rouges. Leur arme préférée est la masse d'arme, surnommée le bénitier ou le convertisseur. Ils l'utilisent fréquemment comme argument frappant afin de convertir les infidèles.

L'Evek de Cariostro commande actuellement cette armée.

La Légion Noire

Voir le duché d'Oléan

L'Anneau de Fer

Voir l'Alsaz

Les Pikenshütz

Cette armée, composée essentiellement de fantassins, est originaire de Germanie. Actuellement elle compte pour moitié de Français et de Germains. L'effectif de 8 000 hommes est armé de longues piques et porte des demi plaques. Les Pikenshütz ne font jamais de prisonniers. Cette tradition sanglante provoque souvent la fuite de l'ennemi avant le début de la bataille.

Son commandant est le marquis de Belbois.

La Légion Sauvage

Cette armée se compose uniquement de Granbretons : déserteurs, sans masques, aventuriers... La Légion Sauvage rassemble environ 9 000 hommes. Cette troupe voue une haine peu commune pour l'Empire Ténébreux qui la lui rend bien. Son capitaine est un exconnétable lion, Shardekh Doggan, baron de Galloway.

Les Stradiots

Les Stradiots sont originaires des Karpaths. Cette armée compte une minorité de Français parmi ces guerriers des Balkans. Leur

cruauté est sans pareil. Les Stradiots comptent 3 000 cavaliers légers armés d'arc, de javelots et de sabres.

Les Briseurs de Murailles

Cette armée est très récente et compte à peine 1 000 hommes. Il ne s'agit ni de fantassins, ni de cavaliers mais d'artilleurs. Ceux-ci manient une vingtaine d'énormes bombardes. Ces monstres de plusieurs tonnes projettent leurs boulets de cent livres à deux cents mètres. Ces performances suffisent pour mettre à bas une muraille en moins de deux semaines.

Les Mécaniciens de Sirius

Les mécaniciens de Sirius regroupent une centaine de scientifiques, pour la plupart des Français. Il s'agit d'une société savante dont le but est de construire un vaisseau spatial afin de retrouver les peuples qui ont quitté la Terre au Tragique Millénaire pour d'autres planètes.

- **Conditions :** Classe sociale Scientifique ou Erudit
  Compétences requises : Connaissance de la Mécanique, Connaissance de l'Electricité.

- **Hiérarchie :** Inexistante.

Les Fils du Soleil

Les Fils du Soleil forment une société savante composée d'Européens de toutes nationalités. Ce groupe existe depuis plusieurs siècles et travaille à un même objectif, la régénération du soleil. Ils prétendent que les perturbations climatiques proviennent de l'affaiblissement subit et continuel du soleil et non des guerres du Tragique Millénaire.

- **Conditions :** Classe sociale Scientifique ou Erudit
  Compétences requises : Connaissance de la Chimie, Connaissance de l'Electricité.

Leur organisation est assez lâche, pour ne pas dire floue. Quelques vieilles barbes, entourées de leurs anciens élèves, oeuvrent séparément divisées par d'anciennes querelles de clocher.

Un des projets consiste à envoyer vers le soleil plusieurs missiles nucléaires afin de le réveiller. D'autres se sont tournés vers des voies obscures et mystiques et croient régénérer le soleil par le sang de sacrifices humains...

- **Hiérarchie :** Faible.
- **Ennemi :** les Faiseurs de Volcans. Les Fils du Soleil leur reprochent d'usurper l'énergie céleste à des fins criminelles.

Notes : Si un personnage désire appartenir à la faction des sacrificateurs, diminuez alors sa SAN de 20 %.

Les Faiseurs de Volcans

- **Conditions :** Classe sociale Scientifique
  Compétences requises : Connaissance de l'Electricité, Connaissance de la Chimie.

Les Faiseurs de Volcans sont pourchassés à travers la plupart des pays européens, telles des bêtes malfaisantes. Cette société secrète d'à peine cent personnes réussit à terroriser l'Europe entière. En effet, ils utilisent leur savoir à des fins purement destructrices. Généralement, ils demandent à un pays une forte rançon sinon ils y créent un volcan, par exemple juste à l'emplacement de la capitale. Parfois, ils leur arrivent même de se livrer à des destructions gratuites donnant naissance à un volcan au coeur d'une cité.

- **Hiérarchie :** Forte.
- **Ennemis :** le Sincère Repentir, le Culte du Vrai Dieu, les Fils du Soleil.

Les Confréries de l'Ombre

Chaque grande cité de France est infestée par des rassemblements de voleurs, de mendiants et de mutants. Souvent toute cette population accablée par la misère et les guerres, réfugiée dans les ruines du Tragique Millénaire, a pour seul espoir de survie le vol, l'enlèvement, la rapine. Ces marginaux se sont rapidement regroupés afin de survivre et se sont donnés des lois. Aujourd'hui, ils constituent une véritable société de l'ombre avec ses principes, ses traditions, sa police, ses exécuteurs, ses écoles. Leurs lois dépassent en rigueur et en cruauté celles de la société. Des châtiments barbares attendent les fautifs. Quant à la hiérarchie, les plus rusés occupent les places dominantes. Le principe en vigueur reste : "La loi du plus fort est souvent la meilleure."

Une fois la nuit tombée les confréries de l'ombre prennent possession des cités. En effet, aucune d'elles n'entretient suffisamment de gardes de nuit et aucune rue n'est éclairée.

Essayez donc de faire respecter l'ordre et la loi dans une ville plongée dans les ténèbres. Certaines confréries entretiennent même de fructueuses relations avec les notables, ceux-ci écoulant les vols de leurs fournisseurs.

Voici à titre d'exemple quelques confréries de l'ombre couvrant tous les registres possibles. Vous pouvez les localiser comme bon il vous semblera.

Les Grisons

- **Conditions :** classe sociale Voleur
  Valeurs : Rusé, Altruiste ou Généreux
  Compétences : Couper une Bourse 50% ou plus
  Tenue : porter une pièce de vêtement gris
- **Avantages :** bénéficie en toutes circonstances de l'aide des autres Grisons.
- **Obligations :** Ne jamais voler un pauvre. Ne jamais tuer sauf en légitime défense. Toujours partager ses vols avec les autres Grisons.
- **Progressions :** Tous les ans les Grisons d'un quartier se réunissent pour élire leur chef pour un an.

Cette bande tient son nom de sa couleur fétiche, le gris perle. Généralement les Grisons arborent toujours un vêtement de cette couleur. Leurs activités comprennent le vol de bourse, de bijoux et autres richesses que les passants portent par vanité. Très rarement, ils s'introduisent dans les demeures. L'infraction requiert souvent l'assassinat.

Or les Grisons défendent une morale. Ils se veulent les protecteurs des faibles et respectent la vie des autres même celle des riches. Quelques chefs des Grisons par conviction se sont rapprochés des Egalitaires. Depuis certains Grisons agissent pour le compte des Egalitaires comme agents de terrain.

- **Hiérarchie :** Organisée.
- **Alliés :** Les Egalitaires.
- **Ennemis :** Les guildes marchandes, l'Ordre Noir, Les Voleurs d'Enfants.

Les Détrousseurs de Cadavres

Cette confrérie oeuvre essentiellement dans les cimetières. Ils pillent les tombes fraîches et anciennes et font aussi commerce de cadavres. Leurs acheteurs, des scientifiques, travaillent sur des corps humains en dépit de l'interdit du Sincère Repentir. Parfois certains les engagent afin de faire disparaître des indésirables.



Les détrousseurs de cadavres sont honnis de tous et enterrés vivant s'ils sont capturés. Généralement les détrousseurs de cadavres restent peu de temps au même endroit. Ce métier laissent souvent des séquelles psychologiques sur ceux qui le pratiquent. Lentement, ils perdent tout intérêt pour la vie et vivent de préférence la nuit dans des lieux lugubres. Bref, ils deviennent tous morbides. Traitez cette morbidité comme une maladie mentale et appliquez les règles en vigueur concernant les maladies mentales des Granbretons. Un personnage détrousseur de cadavres commence au stade léger.

- **Conditions :** Classe sociale Voleur.
  Valeurs : Sans sentiment ou asocial.
  Santé mentale inférieure à 60.
- **Progression :** se fait par la force pour ne pas dire par le meurtre.
- **Inconvénient :** le personnage contracte la maladie mentale Morbide.

Morbide : Dans un premier temps le malade éprouve le besoin de côtoyer des symboles évoquant la mort, tenue sombre, visage sinistre, gestes mesurés... Ensuite le malade ne supporte plus les rires, la joie, la chaleur, les jours d'été, les étrangers. Il choisit aussi les lieux liés à la mort, telles les nécropoles, les ruines...Finalement la personne ne sait plus très bien si elle est vivante ou morte et éprouve une sombre satisfaction à s'imaginer elle-même morte.

- ❑ **Hiérarchie :** Faible.
- ❑ **Ennemis :** Sincère Repentir, culte du Vrai Dieu.

La Compagnie de Malnoir

Cette compagnie de voleurs est l'une des plus secrètes de France et paradoxalement la plus connue , du moins la plus citée. Leur activité consiste en l'espionnage. Leur professionnalisme est tel que la noblesse, les guildes marchandes, les grandes compagnies font appel à leurs services.

La compagnie de Malnoir possède un code de conduite très rigide. Tout écart est sanctionné par la mort du fautif. Les principes généraux sont :

- Ne jamais révéler à un étranger quoi que ce soit sur la confrérie.
- Accomplir une mission jusqu'au dernier sacrifice.
- Porter secours aux confrères capturés.

La compagnie de Malnoir possède plusieurs sanctuaires soigneusement dissimulés, fermes isolées, hameaux dans les montagnes, barges naviguant sur les fleuves. Chaque groupe est organisé à l'image de la société.

Cette confrérie emploie plusieurs scientifiques chargés de lui fournir un équipement exceptionnel. Celui-ci est mis à disposition selon les impératifs d'une mission.

Espion

- **Conditions :** Classe sociale Voleur.
  Valeur : Obéissant.
  Caractéristiques : Le CHA doit être compris entre 8 et 14.
- **Avantages :** Possession 1D100 x 100
  Equipement : dispose de l'équipement spécial fourni selon la mission.(voir ci-dessous)
- **Obligation :** Obéissance totale à ses maîtres.
  Un espion ne peut quitter vivant cette confrérie.
- **Progression :** La progression au rang de maître se fait par une concertation de tous les maîtres. Le postulant doit au moins avoir exécuté douze missions.

En aucun cas un espion de Malnoir ne se livre à l'assassinat.

Sorciers de Malnoir

- **Condition :** Classe sociale Scientifique ou Erudit.
- **Avantages :** Possession 1D100 x 20
- **Equipement :** dispose d'un laboratoire et du matériel nécessaire à ses travaux.
- **Obligations :** ne peut quitter vivant la confrérie.
  doit consacrer la moitié de son temps à travailler pour la confrérie.

- ❑ **Hiérarchie :** Forte.
- ❑ **Ennemi :** l'Empire Ténébreux.
- ❑ **Alliés :** guildes marchandes, la plupart des familles régnantes en France.

- **Equipement spécial**
  - Combinaison camouflage : il s'agit d'une tenue couvrant tout le corps dont la teinte change avec l'environnement. Elle permet de passer inaperçu. Ajoutez 30 % à tous les jets de discrétion.
  - Grenade aveuglante : il s'agit d'une petite sphère. Jetée violemment, sa carapace explose libérant un gaz délétère et causant un aveuglement momentanée (1D6 heures).
  Virulence : 15
  Rayon d'effet : 5 m.
  - Perce Serrure : il s'agit d'une petite ampoule destinée à être brisée dans une serrure. L'acide contenue suffit généralement à disloquer le mécanisme de la serrure permettant ainsi d'ouvrir la porte.
  - Casque ultra perception : ce casque très fin protège uniquement le haut du visage. Il possède une visière argentée. Ce casque permet de voir au coeur de la nuit et d'écouter toute conversation à plus de deux cents mètres pendant 1D12 rounds, (nombre de charges contenues dans le casque).

Les Boiteux

Les Boiteux sont un ramassis de mendiants, de mutilés et de mutants. Ils vivent misérablement dans les rues, sur les grandes routes, de la charité publique. Tous leurs efforts se limitent à inspirer la compassion des passants. Ils n'hésitent pas à se mutiler eux mêmes, voire à enlever des nourrissons pour les mutiler.

- **Condition :** être sans revenu.
- **Avantage :** aucun.
- **Inconvénients :** la liste entière des problèmes que connaissent les Boiteux ne tiendrait pas dans ce livre.
- **Progression :** est-il possible de descendre encore plus bas ?
- **Obligation :** Une mutilation, en d'autres termes une blessure majeure. Si un personnage n'en possède pas, ses confrères l'obligeront à se mutiler ou le feront eux-mêmes.

Les Boiteux constituent la lie de la société. Ils ne respectent rien et sont prêts à toutes les bassesses pour une bouchée de pain. Ils ne connaissent plus les mots amitié, honneur. La plupart des pays marquent les Boiteux au fer rouge. Il s'agit souvent d'une croix sur la joue droite. Souvent un individu particulièrement violent dirige une "communauté" de boiteux.

- ❑ **Hiérarchie :** Inexistante.
- ❑ **Alliés** : quelques Egalitaires et Amis des Mutants.

Les Voleurs d'Enfants

Comme leur nom l'indique, ce groupe a pour activité le rapt d'enfants et à l'occasion d'adultes. Ils utilisent rarement la violence préférant attirer leur proie dans des traquenards par des promesses alléchantes. Afin d'endormir la méfiance de leurs victimes, ils s'habillent avec luxe et ostentation. Une fois la cible capturée, ils en prennent grand soin jusqu'à la livraison au client. Ce qui se passe ensuite ne les concerne plus. Leurs principaux clients sont :

- Les Granbretons auxquels ils fournissent de futures recrues pour leurs ordres. Les enfants ont au plus six ans.
- Les Evolutionnistes, auxquels ils fournissent enfants et adultes.
- Des scientifiques à la recherche de matériel d'expérience.
- les marchands d'esclaves d'Ukranie.

- **Conditions :** Classe sociale Voleur.
  Valeur : Couard.
- **Avantages :**
  Possession : riches vêtements et 1D100 x 5 A.
  Compétence : plus 20 % en Persuader.
- **Obligations :** ramener au moins un enfant par mois récompensé par 200 x 1D8 A.
- **Progression :** devenir chef de bande exige simplement de trouver des clients et de convaincre d'autres voleurs de vous suivre. Après quoi tout repose sur vos épaules.
  Bonne chance !

Plus rarement enlèvent-ils des enfants de parents fortunés pour extorquer une rançon.

Les Voleurs d'Enfants n'attirent guère la sympathie, même les autres voleurs les méprisent ouvertement.

- ❑ **Hiérarchie :** Faible.
- ❑ **Alliés** : Granbretons, Evolutionnistes.
- ❑ **Ennemis :** Sincère Repentir, Vrai Dieu, Grisons.

Les Egorgeurs

Les Egorgeurs ne sévissent pas dans les villes mais sur les grands chemins. Ils attaquent les voyageurs et les caravanes faiblement escortées. Habituellement ils font quartier si leurs victimes se rendent immédiatement. A la moindre résistance, ils égorgent sans pitié hommes, femmes et enfants. Aussi la plupart de leurs victimes déposent les armes immédiatement ou désarment ceux qui veulent résister.

- **Conditions :** Classe sociale Guerrier ou Voleur.
  Valeur : Sadique ou Asocial.
- **Avantages :** Armes et armure au choix.
  Possession : 1D10 x 1D100 A.
- **Progression :** A la discrétion du maître de jeu. Devenir l'un des capitaines des Egorgeurs demande exploits et intrigues.

Les Egorgeurs vivent dans des campements de fortune cachés au coeur des forêts.

- ❑ **Hiérarchie :** Faible.
- ❑ **Ennemi** : Guildes Marchandes.

Les Amis des Mutants

" Les mutants ne sont pas des monstres ! Ce sont vos frères, ne l'oubliez pas. Ils méritent votre compassion et votre amour."
Prêche de Wilfrid Kanech aux habitants de Mazeille.

" Grunch, grunch, burps..."
" Mastique, mastique..."
" Burps ! Aime bien Ami des Mutants moi."
" Moi aussi. Surtout bien cuit !"
Discussion entre Grosdent et Dodutortue, mutants des Hautes Terres.

Les Amis des Mutants représentent une confrérie étonnante. A vrai dire, les idéalistes généreux ne courent pas les rues dans l'Europe du Tragique Millénaire. Leur discours est des plus simples. Ils considèrent tous les mutants comme des hommes à part entière. Leur action consiste à sauver les mutants de la persécution et à faire de beaux discours. La plupart du temps leurs actions n'ont guère de conséquences sur les politiques des duchés, à l'exception du Lyonois. Là, le pouvoir en place les a aidés afin de pacifier sa frontière avec les Hautes Terres.

Conditions : Valeur Altruiste

Les Amis des Mutants ne possèdent aucune hiérarchie, aucune structure. Il s'agit plus d'un courant d'opinion.

- ❑ **Hiérarchie :** Inexistante.
- ❑ **Alliés :** Egalitaires.
- ❑ **Ennemis :** Chevaliers Génétiques.

Le Culte du Vrai Dieu

Le Culte du Vrai Dieu est né en réaction aux extrêmes du Sincère Repentir. C'est lors du 31ème néo-concile à Madreid que la fronde éclata, menée par l'Evek Markwitz. Celui-ci eu tôt fait d'entraîner à sa suite nombre de contestataires. Quelques années plus tard le Culte du Vrai Dieu était né.

Le credo de ce culte est à l'opposé de celui du Sincère Repentir. Il rejette en bloc la mortification terrestre, la punition divine, la faute... Sa vision du monde est résolument positive. Les adeptes considèrent que le bonheur terrestre est un prélude aux félicités de

l'au-delà. Ils ne se jugent point responsables des crimes de leurs ancêtres. Ils essayent d'instaurer la paix, l'harmonie en ce monde. Ils croient en une divinité juste et généreuse.

Les disciples du Vrai Dieu ne condamnent pas la science et ses applications. Tout au contraire, ils s'intéressent au savoir des temps anciens. Cependant, ils se montrent très prudents dans l'utilisation des sciences. Le passé a démontré leurs puissances destructrices.

Fidèle

- **Condition :** croire au message du Vrai Dieu et suivre ses préceptes.

Prêcheur

- **Conditions :** Classe sociale Erudit
  Valeur : Généreux
  Compétences : Eloquence, Persuader, Connaissance du Monde Ancien.
- **Avantages :** Une rente de 300 A par mois, nourri et logé par la communauté dont il a la charge.
  Compétence : + 30 % en Eloquence.
  Caractéristiques : - 1 en FOR et CON. Ce métier ne favorise pas l'exercice physique.
  Bénéficie de l'aide des fidèles et par un jet réussi en Eloquence peut les inciter à toutes les actions compatibles avec leur foi.
- **Obligations :** Etre un modèle vivant.
  Ne jamais aider un croyant du Sincère Repentir.
  Prêter assistance à ses fidèles.

Le Culte du Vrai Dieu ne possède pas une hiérarchie comparable à celle du Sincère Repentir. Tout au plus existe-t-il des écoles théologiques pour les futurs prêcheurs et quelques sages renommés dont la parole fait loi. Si le Culte du Vrai Dieu propose un message de paix, il n'en est rien vis à vis du Sincère Repentir. Des siècles de guerres religieuses séparent les deux sectes. Les deux camps se vouent une haine tenace et il serait bien difficile de les départager au regard de la cruauté.

- ❏ **Hiérarchie :** Faible.
- ❏ **Allié :** Egalitaires
- ❏ **Ennemis :** Sincère Repentir, Granbretons, Chevaliers Génétiques, Ordre Noir, Faiseurs de volcans, Détrousseurs de Cadavres, Voleurs d'Enfants.

L'Ordre Noir

" L'humanité est un troupeau veule et sans âme. Elle n'attend qu'une chose, un maître puissant et inflexible. Ce maître, c'est l'Ordre Noir, c'est nous, c'est moi !"

Shariskan, duc d'Oléan.

L'Ordre Noir rassemble des nobles, de riches marchands, des scientifiques et des érudits ayant tous en commun le goût du pouvoir et l'absence de scrupules. Cette société secrète est l'outil de leur ambition : régner sur l'univers et cela sans partage. Leurs moyens sont considérables, ils disposent de grandes fortunes personnelles et la plupart d'entre eux occupent des positions influentes parmi les états d'Europe. Cette société secrète s'organise en deux niveaux. Le premier regroupe tous les personnages influents "recrutés" du fait de leur puissance et de leur caractère. Ceux-ci sont l'esprit de la société, ils la financent, la dirigent et fixent les missions à exécuter. Le deuxième échelon de l'Ordre Noir se charge de l'exécution. Des assassins, des mercenaires, des espions constituent le bras armé de cette société secrète. Seule cette branche est accessible aux aventuriers.

Chevalier Noir

- **Conditions :** voir progression de l'espion.
- **Avantages :** bénéficie de tout le support de l'Ordre Noir. Bénéficie d'un manoir en Oléan et d'une rente de 5 000 A par mois.
- **Obligations :** réussir chaque mission...

Les Chevaliers Noirs forment l'élite de l'Ordre Noir. On en compte en tout une vingtaine. Ils prennent directement leurs ordres du duc Shariskan.

Espion

- **Conditions :** Classe sociale Voleur, Guerrier ou Noble.
  Valeurs : Sadique ou Tueur Psychopathe ou Sans Sentiment.
- **Avantage :** Possession 1D100 x 1D100 A.
- **Obligations :** Réussir toute mission confiée sous peine de mort.
  Ne jamais quitter l'Ordre Noir.
- **Inconvénient :** Diminuez la SAN de 20.
- **Progression :** avoir réussi 10 missions et posséder un score de 90 % en Déguisement.

Les espions forment la base de l'Ordre Noir. Ils accomplissent toutes les missions sans exception et sans poser de questions.

Actuellement et ce depuis un siècle, Shariskan, duc d'Oléan, est le grand maître de l'Ordre Noir. L'un des objectifs prioritaires est la capture du Bâton Runique. L'Ordre Noir reconnaît son pouvoir et veut le posséder afin de contrôler le destin !

- ❏ **Hiérarchie :** Forte.
- ❏ **Alliés :** Granbreton
- ❏ **Ennemis :** Amis du Bâton Runique, Egalitaires, Culte du Vrai Dieu, Grisons.

Les Epykoriens

Ce nom bizarre désigne une confrérie de médecins ayant choisi de soigner tous les malades, riches ou pauvres. Ils vivent de ce que leurs clients veulent bien leur laisser, ce qui n'assure pas leur fortune.

- **Conditions :** Compétences requises : Connaissance de la Médecine, Connaissance de la Biologie, Connaissance de la Chimie.
  Classe sociale : Erudit ou Scientifique.
  Valeur : Altruiste ou Généreux.

Leur vie devient quelquefois mouvementée du fait des guildes d'apothicaires et des saigneurs purgeurs. Ceux-ci n'apprécient guère les Epykoriens qui cassent les prix et réussissent souvent là où ils échouent. Aussi n'hésitent-ils pas à dresser la populace contre eux ou pire louent les services de quelques coupe-jarrets ou spadassins afin de les rosser voire de les assassiner.

- ❏ **Hiérarchie :** Faible.
- ❏ **Ennemis :** Saigneurs Purgeurs et Apothicaires.

Les Guildes Artisanales

Les guildes artisanales sont toutes puissantes en France. Chacune d'elles détient le monopole d'activité pour un artisanat donné. Toute personne qui prétendrait exercer cet artisanat sans appartenir à cette guilde se ferait poursuivre devant les tribunaux locaux. En fait, exercer en dehors d'une guilde s'avère quasiment impossible. Chaque guilde conserve secret son savoir et le révèle uniquement à ses apprentis. Ensuite des accords liés avec les sociétés marchandes leur fournissent les fournitures dont ils ont besoin. Enfin chaque membre d'une guilde artisanale, même le dernier des apprentis, bénéficie de lois particulières qui le protègent.

Selon la tradition les guildes artisanales détiennent l'ancien savoir du Tragique Millénaire. En fait si les maîtres aiment à se pavaner devant leurs élèves et les ignorants à l'aide de cette réputation, ils ne sont que des mémoires vides de toute substance. Les quelques docu-

ments conservés par chaque guilde sont soigneusement tenus sous clef depuis des siècles par les maîtres. Aucun d'eux n'est plus capable de comprendre ce savoir ancien mais aucun ne veut l'avouer en public. Au mieux les guildes maîtrisent les techniques en usage à la Renaissance.

Chaque guilde bénéficie donc d'un monopole. Celui-ci est aisément maintenu du fait de l'enseignement, restreint le plus souvent aux enfants de parents déjà membres de la guilde. Un artisan n'est ni Français, ni sujet du comte ou du duc du lieu où il réside ; il appartient simplement à la guilde qui l'a formé. Aussi si un artisan est accusé d'un quelconque forfait est-il jugé au sein de sa guilde par ses maîtres. Pareillement, il ne paye personnellement aucune taxe à quiconque et ne doit aucun service militaire ou autre corvée. Si un artisan est maltraité par un seigneur, une cité, une personne privée, la guilde prendra sa défense et demandera réparation en son nom.

Dans une cité les guildes artisanales bénéficient toujours d'un quartier réservé ou plus simplement d'une seule rue. Il s'agit souvent d'une ville dans la ville.

Les guildes possèdent toutes la même structure très hiérarchisée.

- **Apprenti :** les jeunes qui apprennent le métier. Ils sont soumis à une dure discipline. La moindre incartade est punie sévèrement. A la fin de leur enseignement, ils passent un examen.
- **Tâcheron :** un apprenti qui a raté ses examens. Toute sa vie il travaille aux mille besognes dénuées d'intérêt.
- **Laborio :** un apprenti qui a réussi ses examens. La plupart des artisans conserve ce statut. C'est celui d'un personnage Artisan à sa création.
- **Maître :** un Laborio qui a réalisé un chef d'oeuvre. L'admission à ce statut se décide par la réunion de douze maîtres. Un maître peut diriger un atelier, les artisans d'une cité ou une région.

Voici les plus importantes guildes artisanales :

Guilde des fonderies : ils assurent la fabrication des métaux (fer, acier, bronze, or, argent, ...) utilisés par les autres corporations.

Guilde des armuriers : ils forgent les armes et les armures. Généralement les membres de cette corporation sont spécialisés dans une arme qui leur donne souvent leur surnom.

Guilde des architectes : regroupe aussi bien les architectes civils et militaires qui construisent les forteresses mais dirigent aussi les sièges.

Guilde des maçons : "le fil à plomb et la truelle sont les meilleurs amis du maçon" extrait du troisième tome des mémoires de Bochelier, maçon du 20ème niveau.

Guilde des charpentiers : ils construisent charpentes et toits.

Guilde des tisserands : ils tissent tous les tissus (lainage, drap, soie, velours) vendus ensuite aux particuliers ou aux couturiers.

Guilde des couturiers : ils réalisent les vêtements et tenues d'apparat pour la noblesse et les riches marchands.

Guilde des tanneurs : ils préparent les peaux. La puanteur émise par les mixtures utilisées cause l'éloignement de leurs ateliers loin des villes.

Guilde des chapeliers : ils réalisent tout aussi bien les galurins des bergers que les chapeaux emplumés des baronnes.

Guilde des bottiers: ils réalisent les bottes d'équitation, les escarpins, les godillots des soldats...

Guilde des vitriers : ils fabriquent uniquement les carreaux et les vitres utilisés dans les fenêtres et les portes.

Guilde des souffleurs de verre : ils fabriquent les bouteilles, les plats, les gobelets en verre.

Guilde des potiers

Guilde des joailliers : cette corporation assure la taille des gemmes à l'état brut mais aussi la confection des bijoux.

Guilde des parfumeurs : certains parfumeurs ont acquis une célébrité européenne, leurs petits flacons se vendent jusqu'en Syrie à des prix pharamineux.

Guilde des constructions navales : cette corporation recouvre en fait les corps de métiers intervenant dans les chantiers maritimes.

Guilde des arracheurs de dents : certains esprits caustiques ont suggéré de rattacher cette corporation aux troubadours, tant leur talent est grand pour faire chanter leurs patients.

Guilde des apothicaires : ils réalisent les onguents, décoctions et autres potions prescrits aux malades par les saigneurs purgeurs. Les prix de ces médicaments sont souvent bien au-delà de leurs effets.

Guilde des saigneurs purgeurs : les saigneurs purgeurs forment une solide corporation bien accrochée à ses privilèges. Ils refusent à toute personne étrangère à leur guilde de soigner les malades. Ils se considèrent comme les plus talentueux médecins ayant jamais existé. Néanmoins leurs connaissances médicales ne sont qu'un fatras de dogmes et de principes absurdes et meurtriers pour leurs patients.

Guilde des chirurgiens : leur prétention et leur habileté égalent celles des saigneurs purgeurs.

Guilde des psykiseutes : cette corporation regroupe les soigneurs de l'esprit. Leur efficacité est bien inégale et il est impossible de trouver deux psykiseutes qui professent la même théorie. Tous prétendent avoir déchiffré les mystères de l'esprit humain. La plupart du temps, il suffit de rencontrer leurs patients afin de jauger les talents de leur psykiseute.

Guilde des secrétaires : il s'agit des écrivains publics mais aussi de secrétaires personnels que l'on peut louer pour sa correspondance, ses écritures... Leur discrétion est devenue proverbiale.

Guilde des papetiers : regroupe les corps de métiers réalisant les divers papiers.

Guilde des encreurs : la corporation qui réalise les encres à partir des pieuvres mais aussi du sang de certains mutants.

Guilde des juges : cette société rassemble tous les hommes de lois, greffiers, avocats, juges. La juxtaposition de plusieurs codes de lois (royale, locale, des guildes, ecclésiastique...) font que les procès sont longs et coûteux.

Guilde des musiciens: cette société regroupe les orchestres de toutes tailles et genres mais aussi les compositeurs. La plupart des orchestres errent de villes en palais proposant leurs services.

Guilde des sculpteurs : cette guilde connait à l'heure actuelle des problèmes avec l'Eglise du Sincère Repentir. Celle-ci condamne la guilde des sculpteurs pour ses oeuvres licencieuses. Il est fort probable que cette corporation se divise bientôt. Les jeunes artistes supportent de moins en moins les contraintes séculaires de la hiérarchie.

Guilde des peintres : celle-ci connaît les mêmes problèmes.

Guilde des poètes : idem

Guilde des bateleurs : jongleurs, danseurs, montreurs d'animaux savants, cracheurs de feu ...

Les Guildes Marchandes

" Les guildes marchandes sont sans conteste l'une plus grandes puissances d'Europe. Leurs coffres renferment la plus grande fortune, aucun état n'est aussi riche. Les guildes marchandes pourraient conquérir plusieurs pays d'Europe. Leurs finances leur permettraient d'engager toutes les armées mercenaires plusieurs années durant et bien des princes sont leur débiteur. Heureusement pour tous ces pays, les guildes marchandes n'ont aucun désir de conquêtes, celles-ci sont bien trop coûteuses et moins profitables que le commerce. Leur objectif est plutôt de favoriser une paix européenne qui permettrait encore un développement de leurs bénéfices. C'est aussi dans cet esprit que les quatres grandes guildes marchandes ont passé des accords délimitant ainsi leurs zones d'intérêt."

Extraits des Chroniques d'Erlan de Parye.

La France se situe dans la zone de la Guilde d'Espanya. Celle-ci couvre aussi l'Italia, la Sweiss, la Catalania, la Granbretanne, la Grèce, la Hollandia, Chypre, les Orkneys, et bien sûr l'Espanya. La Guilde de la Baltik "contrôle" la Scandie, la Germanie et la Moscovie. La Guilde de l'Est possède les Carpathes, la Bulgarie, l'Otriche, la Roumanie, la Tchéquie et la Slovaquie. La Guilde d'Orient recouvre la Perse, la Syrie, la Turkia et l'Ukranie. Dans chacune de ces zones, chaque guilde a le monopole du commerce. Cela signifie que les quatres grandes guildes ne se font pas concurrence mais aussi que tout marchand doit appartenir à une guilde. Ceux refusant de se soumettre finissent rapidement ruinés !

Les guildes marchandes recouvrent plusieurs aspects. Tout d'abord, les richesses accumulées permettent aux guildes marchandes de jouer le rôle de banquiers. C'est vers elles que se tournent la no-

blesse, les états pour financer leurs projets. Généralement, ils ne prêtent de l'or qu'avec une hypothèque égale aux prêts. Leurs intérêts s'élèvent habituellement entre 20 % et 30 %. Les banques des guildes marchandes ressemblent à de véritables forteresses imprenables.

Les guildes marchandes ont aussi le monopole des achats et des ventes. Des accords spéciaux les lient aux guildes artisanales. Toutes les marchandises transitent par eux.

Enfin, les guildes possèdent toute une organisation capable de transporter leurs marchandises mais aussi des voyageurs. Cette organisation comprend des flottes de voiliers, galères, caravanes, auberges...

Voyager avec les guildes marchandes est une garantie de sécurité, de confort et de rapidité.

Appartenir aux guildes marchandes apporte de nombreux avantages. La personne profite tout d'abord de l'appui de cette organisation internationale et acquiert un véritable statut. Ainsi un membre de cette société ne peut être jugé par la justice d'un pays, d'une cité mais doit être déféré devant un tribunal de la guilde. Généralement, une personne qui travaille pour la guide est liée par un contrat de cinq ans. Celui-ci est renouvelé si elle se montre compétente. En fait, la guilde marchande est un état sans pays, sans nation mais certainement l'un des plus puissants. Nul ne peut désormais se passer d'elle.

Caravanier

- **Conditions :** Classe sociale Guerrier
- **Avantages :** Equipement : cheval de guerre
  Reçoit une rente de 500 A par mois et des primes lors d'attaque repoussée, environ 1 000 A par assaut.
- **Obligations :** Veiller à la sauvegarde des voyageurs et des marchandises au péril de sa vie.
- **Progression :** Avoir vingt ans de métier et une longue suite de succès derrière soi.
  Les caravaniers sont chargés d'escorter les convois des guildes marchandes. Ils doivent servir d'éclaireurs, repousser les brigands et assurer le maintien de l'ordre au sein de la caravane.

Chef caravanier

- **Conditions :** voir ci dessus.
- **Avantages :** Bénéficie d'une rente mensuelle de 5 000 A et d'un pourcentage sur les marchandises amenées à bon port (2 %).
- **Obligations :** Diriger la caravane dont il a la responsabilité. La destruction d'une caravane amène souvent le licenciement de son chef...

Marin

- **Conditions :** Classe sociale Marin.
- **Avantages :** Equipement : une demi plaques
  Bénéficie d'une rente de 300 A par mois.

Capitaine

- **Conditions** : Classe sociale Capitaine.
- **Avantages :** Bénéficie d'une rente de 6 000 A par mois.
- **Obligations :** A l'entière responsabilité du navire qu'il commande...

Marchand

- **Condition :** Classe sociale Marchand.
- **Avantages :** reçoit une part honorable sur ses bénéfices.
- **Obligations :** Faire du bénéfice ! Qui l'eut cru ?
- **Progression:** à la discrétion du maître de jeu.

Prince Marchand

- **Conditions :** voir ci dessus.
- **Avantages :** voir ci dessus.
- **Obligations :** dirige pour la guilde marchande toute une province d'un pays.

Chasseur de voleur

- **Conditions :** Classe sociale Voleur.
- **Avantages :** Bénéficie d'une rente de 5 000 A par mois.
- **Obligations :** Réussir ses missions...

Les guildes marchandes recrutent parmi les voleurs capturés les futurs chasseurs de voleurs. Cette échappatoire leur permet d'échapper aux pires tortures. Leur mission consiste à infiltrer des bandes de voleurs ou de brigands, et à prévenir la guilde de leurs actions ou à les emmener dans des traquenards. Inutile de préciser que les voleurs réservent à ces traîtres un mauvais sort.

- **Hiérarchie :** Forte.
- **Alliés :** Qui n'a pas besoin des marchands ?
- **Ennemis :** Tous les voleurs !

Les Egalitaires

"Les hommes naissent et demeurent libres et égaux en droits, les distinctions sociales ne peuvent être fondées que sur l'utilité commune"

Les Egalitaires sont apparus voici quelques siècles. Leurs doctrines sont basées sur de vieux textes antérieurs au Tragique Millénaire. Leurs dieux s'appellent Montesquieu, Voltaire, Marx, Lénine... Ces sources d'inspiration diverses ont divisé les Egalitaires en une multitude de mouvements qui se livrent une guerre incessante.

Les Terroristes regroupent certains groupes prônant la violence pour atteindre une parfaite justice sociale. Ceux-ci au nom de cette raison supérieure n'hésitent pas à assassiner des nobles, des marchands ou encore leur famille. Les Terroristes sont seulement appréciés des exaltés. Même les voleurs ne les apprécient pas, ils provoquent généralement une réaction violente du pouvoir. Ces Egalitaires mènent une vie secrète de cité en cité, de meurtre en meurtre.

La plupart des autres factions sont plus pacifistes, elles préféreront oeuvrer dans le calme et la paix. Quels que soient les moyens employés les buts restent les mêmes pour tous, supprimer les privilèges de toute sorte, revenir à une démocratie identique à celle que connaissait l'Europe d'avant le Tragique Millénaire.

Les Egalitaires comptent parmi leurs rangs une grande part d'idéalistes et de rêveurs.

- **Hiérarchie :** Inexistante.
- **Alliés :** Grison, Amis des Mutants.
- **Ennemis :** Sincère Repentir, Ordre noir.

Les Amis du Bâton Runique

Les Amis du Bâton Runique se divisent en plusieurs grades. Les Initiés, choisis par les Maîtres, apprennent à découvrir le Bâton Ru-

Initiés

- **Classe Sociale :** Erudit ou Scientifique.
  Compétences : Connaissance du Monde Ancien. La progression au rang de Maître dépend du bon vouloir du maître de jeu. En effet, c'est le Bâton Runique qui daigne communiquer avec les mortels. Devenir Maître exige une SAN de 80 et aucune maladie mentale.

Maître

- **Classe Sociale :** Erudit ou Scientifique.
  Pouvoir particulier : communication avec le Bâton Runique (peut implorer son aide, jet sous POU x 1). En cas de réussite, des phénomènes naturels viennent mystérieusement au secours du Maître, brouillard, vent violent, loups, ours,... Le passage au rang supérieur dépend toujours du maître de jeu.
  Grand Maître : dès qu'un personnage a atteint ce statut, il a réalisé la fusion parfaite avec le Bâton Runique et devient par là même non joueur. Chaque Grand Maître peut être investi des pouvoirs du Bâton Runique pour une courte période (2D6 heures), suite à quoi il a besoin d'un long repos. Les Grands Maîtres ne meurent pas, ils disparaissent purement et simplement. Ils rejoignent le Bâton Runique. Il n'existe,à l'heure actuelle, pas plus d'une dizaine de Grands Maîtres à travers le monde entier.

nique. Les Maîtres perçoivent d'une façon intuitive, floue, la pensée du Bâton Runique. Les Grands Maîtres, ceux-ci ne font plus qu'un avec le Bâton Runique. Les Protecteurs, il s'agit de personnages puissants, nobles, grands marchands, ayant décidé d'utiliser leur pouvoir pour servir le Bâton Runique. Les Grands Maîtres donnent les ordres à la secte. Tout membre bénéficie de l'aide de ses confrères.

- **Hiérarchie :** Forte.
- **Ennemi :** l'Ordre Noir.

Eglise du Sincère Repentir

"L'humanité entière est coupable, elle a détruit l'oeuvre de Dieu par ses inventions soufflées par l'esprit du Malin."

"Les armes infernales ont fait du paradis terrestre un enfer de larmes et de souffrances. Mais Dieu dans son infinie bonté a eu pitié de nous, pêcheurs indignes. Une nouvelle chance nous est offerte, un espoir de salut existe. Certes, la route sera longue, pénible, éprouvante et les tentations sembleront bien séduisantes aux âmes faibles. Malheur à ceux qui refuseront d'expier sur le chemin du salut, ils tomberont sous le joug du Diable. Celui qui souffrira dans sa vie verra les portes de la rédemption s'ouvrir sur les jardins célestes. Changez, là est votre espoir de salut."

Lettre du prophète Dalfang aux Romaniens.

Le message délivré par l'Eglise du Sincère Repentir est simple : souffrez, vivez misérablement, infligez vous milles tortures et douleurs et vous serez pardonnés. Ce culte est apparu dès la fin du Tragique Millénaire et a conservé la même philosophie depuis lors. Son succès tient de la contamination. En moins de vingt ans, l'Europe entière s'était convertie. Ce culte survécut à la "mort" de son prophète, Dalfang (voir les personnalités de Parye). La profession de foi du culte, contenue dans le Livre Noir des écrits du prophète Dalfang, n'a pas varié depuis :

- La science est l'outil du Malin pour corrompre l'âme divine de chaque homme. Les pratiquants de ces arts infernaux doivent être incarcérés, ou brûlés pour les récidivistes. Les livres et objets doivent être détruits.

- Le luxe, les arts, la richesse sont des tentations qu'une âme forte doit éviter.

- Un croyant doit obéir aux prêtres du Sincère Repentir.

- Le Livre Noir contient toute la sagesse. Brûles les autres livres. S'ils révèlent la vérité, ils sont inutiles puisque celle-ci est déjà contenue dans le Livre Noir.

- Le Bâton Runique est la manifestation du Malin sur terre. Le destin qu'il prétend être n'est que la volonté du Diable.

Le Sincère Repentir est organisé avec une hiérarchie toute militaire. Au sommet se trouve le Prophète, en dessous les Principaux, puis les Eveks, puis les Diacres. Les sexes sont séparés en deux organisations bien distinctes. Le titre de Prophète revient alternativement à un homme et à une femme.

Fidèle

- **Condition :** Suivre les préceptes du Sincère Repentir.

Diacre

- **Conditions :** Classe sociale Erudit.
- **Compétences :** Eloquence, toutes les compétences scientifiques sont déconseillées.
- **Avantages :** Equipement : un Livre Noir, vêtements de cérémonie.
  Rente : 1D100 A par mois.
  Comme tous les membres du Sincère Repentir un Diacre bénéficie du respect des croyants et de leur appui inconditionnel.
  Compétence : + 30 % en Eloquence.
- **Inconvénients :** Voeu de pauvreté (un Diacre ne peut posséder plus de 200 A).
  Voeu de célibat.
  Voeu d'obéissance à ses supérieurs.
  Crâne rasé et port des vêtements religieux.

Les Diacres sont la cheville ouvrière du Sincère Repentir. Ils conduisent les cérémonies religieuses, les expiations collectives, enseignent aux enfants, veillent les agonisants, recueillent les orphelins. Certains s'occupent de tâches plus particulières comme la traque des scientifiques ou la destruction des anciens livres.

Eveks

- **Condition :** être Diacre, âgé de 40 ans et choisi par l'assemblée des Principaux.
- **Avantage :** Dispose d'un palais et supervise tout un évêché (la France en compte une centaine).

Note : jouer un Evek est à déconseiller pour un joueur, comme tous les grades du Sincère Repentir. Ces derniers conviennent mieux à des personnalités. En effet, il est probable qu'un Evek soit amené à connaître des aventuriers. Mais il s'agit avant tout d'un personnage fixe, chargé de superviser une contrée, une population. Un Evek dispose de pouvoirs assez étendus, il préside entre autres choses un tribunal ecclésiastique chargé de juger les hérétiques.

Les Principaux

- en tout cinquante hommes et cinquante femmes, élus par cooptation et choisis parmi les Eveks. Ils forment un conseil chargé d'aider le prophète. Il s'agit d'un véritable gouvernement, avec ses divers départements : finance, sécurité, orthodoxie religieuse, etc...

Le Prophète

- Elu à vie, il est le représentant de Dieu sur terre. Le Prophète séjourne dans un Palais-Forteresse en Italia.

Le Sincère Repentir est la secte la plus développée en France. Elle compte plus de 80 000 Diacres, Eveks, et plus de 6 000 000 de fidèles. Elle compte aussi de solides appuis parmi la noblesse, les guildes artisanales et la guilde marchande. Tous ces groupes supportent le Sincère Repentir non par pieuse conviction, mais pour un intérêt des plus cyniques. En effet, le Sincère Repentir maintient la société dans un parfait immobilisme. Ses adeptes sont de fervents ennemis des Egalitaires, des Amis des Mutants, du Culte du Vrai Dieu. Depuis l'apparition du Culte du Vrai Dieu, les deux sectes se livrent une guerre sans pitié. Les temples sont brûlés, les prêtres assassinés, les adeptes violentés... Déclarer sa foi à des inconnus témoigne d'une grande témérité.

- **Hiérarchie :** Forte.
- **Allié :** Chevaliers Génétiques.
- **Ennemis :** Culte du Vrai Dieu, Egalitaires, Amis des Mutants.

Les Evolutionnistes

"Les évolutionnistes représentent, aux yeux des Français, la science dans toute son horreur et ses maléfices. Il est vrai que transformer de pauvres gueux en mutants vendus ensuite comme du bétail ne suscite pas la sympathie. Mais si toute la population les décrie, il s'en trouve quand même pour acheter le "fruit diabolique de leur oeuvre", diraient les prêtres du Sincère Repentir.

Je m'interroge sur l'usage de tout cet or accumulé par ce négoce. Certes, nombre d'évolutionnistes vivent dans l'opulence, mais leur fortune ne servirait-elle pas plutôt à financer un mystérieux projet ? Pourquoi, sinon certains d'entre eux vivraient sobrement, épargnant pièce après pièce ?"

Extrait des Chroniques d'Erlan de Parye.

Dolieu de Bord'Eaux (4139-4213) brillant érudit et biologiste est à l'origine des évolutionnistes. Parallèlement à ses études sur les mutations, il développa la théorie du Mouvement Universel.

Celle-ci acquit de nombreux adeptes, des scientifiques ou des érudits pour la plupart. A la mort de Dolieu de Bord'Eaux, ses disciples

fondèrent la société des évolutionnistes. Depuis lors, elle a connu une vive expansion et couvre actuellement l'intégralité de la France et le nord de l'Italia.

Le Mouvement Universel

Selon le créateur de cette théorie, la vérité ne réside pas dans les choses et les êtres, mais dans la transformation permanente qu'ils connaissent. L'univers change et se transforme ainsi infiniment à chaque instant, le dynamisme est sa loi. Tout est mouvement. Toutefois, les sens de l'homme sont incapables de par la brièveté de son existence à saisir cette vérité.

Aux yeux des évolutionnistes, cette loi suprême rend caduques et prétentieuses toutes les lois humaines. Demain celles-ci seront aussi vaines que celles du passé. Pareillement, ils n'accordent guère d'importance à un être isolé. Seules les espèces comptent. Cependant, les évolutionnistes n'ont pas sombré dans un nihilisme désespéré. Dolieu a instauré une morale et un destin à ses fidèles : découvrir le sens, le but de la loi suprême, y participer et s'y soumettre.

Les évolutionnistes ont toujours dénié l'existence du Bâton Runique qu'ils considèrent comme un mythe. Ils ne se veulent pas du tout des prophètes de leurs croyances, au contraire ils se gardent de les diffuser.

Plusieurs siècles après sa création, cette société n'a guère dévié. Les évolutionnistes poursuivent toujours le même dessein. Concrètement, ils tentent de synthétiser un accélérateur de mutations qui, administré, donnerait à chaque génération une nouvelle espèce. Ces travaux sont soigneusement conservés secrets.

Les évolutionnistes pour atteindre leur but n'hésitent pas à outrepasser les lois, qu'ils considèrent déjà obsolètes. C'est ainsi qu'ils accumulent l'or nécessaire à la réalisation de leur projet par la vente de mutants qu'ils ont eux-mêmes créés. Ils se considèrent d'ailleurs comme les élus, détenteurs de la vérité et font peu de cas des autres opinions.

Voici les principaux types de mutants offerts.

Les gardes du corps

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
5D6	5D6	3D6	3D6	3D6	3D6	3D6

Armes : une arme de mêlée maniée à 50+1D20 % en Attaque et en Parade et un bouclier à 60+1D20 % en Parade.
Armure : 1D6-1 (cuir), généreusement offerte avec le garde du corps.
Compétences : des plus diverses, 1D6+2 à 1D100/2% répartis au choix du maître de jeu. Vous pouvez aussi déterminer la profession précédente de ce mutant et lui attribuer les compétences correspondantes.
SAN : POUx2, le traitement des évolutionnistes est généralement éprouvant.
Faiblesse : généralement une maladie mentale.
Prix : 20 000 A.

Les gardes du corps, comme tous les autres mutants créés par les évolutionnistes, portent leur symbole tatoué sur le front. Les gardes ont été le sujet de mutations mais aussi de conditionnements qui leur font ignorer la peur. Ils ont aussi reçu un entraînement de protection rapprochée qui se traduit par une compétence : Protection. Tant qu'un mutant réussit un jet sous cette compétence, à chaque round il s'interpose entre son maître et toutes les attaques dirigées contre celui-ci. Une réussite sous cette compétence annule aussi les avantages donnés par une embuscade. Les gardes du corps possèdent cette compétence à 60+1D20 %.

Esclave docile

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
3D6	3D6	3D6	3D6	2D6	3D6	5D6

Armes : aucune
Armure : aucune
Compétences : celles de son ancienne profession.
SAN : POUx2
Faiblesse : une maladie mentale
Prix : 12 000 A.

Les esclaves dociles sont remarquables pour leur soumission envers leur maître mais sont surtout remarqués pour leurs formes avantageuses, ô combien capables de réveiller la libido somnolente d'un vieillard, de préférence très riche.

Hormis leur plastique et son usage, ils sont à vrai dire peu doués. Le conditionnement qu'ils ont reçu les pousse à satisfaire les désirs d'autrui et à s'y plier.

Les esclaves dociles représentent la vente dominante jusqu'alors. La marque des évolutionnistes se trouve généralement sur une partie de leur corps plus discrète que le front, afin de ne pas gâcher l'esthétisme de la marchandise.

Notes : En aucun cas, un esclave docile ne peut utiliser une arme, même pour assurer sa sauvegarde. Le conditionnement reçu inhibe chez eux toute agressivité.

Certains affirment que les évolutionnistes utilisent les esclaves dociles comme espions. Ceux-ci ont en effet une position privilégiée auprès de leurs maîtres.

Les conseillers

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
2D6	2D6	3D6	6D6	3D6	3D6	3D6

Armes : aucune
Armure : aucune
Compétences : 1D6+2, compétences de Connaissance au choix du maître de jeu, chacune à 50%+1D20%.
SAN : POUx2
Faiblesse : une maladie mentale
Prix : 20 000 A.

Les conseillers représentent la marchandise la plus rare offerte par les évolutionnistes.

Le traitement nécessaire à leur formation commence en effet dès l'âge d'un an...

Tous présentent le même aspect plutôt inhabituel : une maigreur squelettique, le crâne chauve et une peau grisâtre.



Les conseillers sont très prisés aussi bien par les princes pour leur talent à nouer des intrigues byzantines que par les scientifiques pour lesquels ils sont d'excellents exécutants. Les guildes marchandes les utilisent aussi afin de tenir leurs comptes et le flux des marchandises.

Tous ont reçu des blocages psychologiques qui leur interdisent tout sentiment humain. Ils connaissent seulement les raisonnements logiques, ce sont de véritables ordinateurs vivants.

Les curiosités

Les évolutionnistes vendent aussi de nombreuses "curiosités". Il s'agit souvent d'animaux fabuleux destinés aux ménageries princières : singe sachant compter, perroquet chanteur, cheval à la robe d'or, chien savant, ours joueur d'échec... Ces curiosités comptent aussi dans leur rang des êtres difformes destinés à devenir bouffons : nain à tête de chat, tortue à visage humain... Ces horreurs sont aussi très appréciées. Toute grande famille se doit désormais, afin de tenir son rang, d'offrir à ses enfants de tels amusements...

Prix : 5 000 A à 30 000 A.

Créations originales

Les évolutionnistes sont toujours prêts à satisfaire une demande précise. Rien ne leur est impossible tant qu'il s'agit de travailler la matière vivante. Cependant, le prix exigé sera à la mesure de leurs efforts et il leur sera impossible de réaliser des miracles en une heure.

Parmi ces originalités gardées secrètes, se trouve l'arme vivante, un être humain transformé en bombe vivante. Celui-ci explose à un instant donné, causant mort et destruction tout autour de lui, pas moins de 10D6 dans un rayon de 10 mètres.

Notes : tous ces mutants ont deux points en commun ; une totale obéissance à leur maître et certains blocages mentaux. Après la vente de l'un d'eux, les évolutionnistes lui infligent un dernier conditionnement. Celui-ci a pour effet de soumettre le mutant à son acheteur. Mais ce conditionnement s'efface parfois avec le temps, aussi les évolutionnistes remettent à l'acheteur une formule qui, prononcée à haute voix, tétanise ce mutant. (celui-ci demeure paralysé pendant 1D8 heures). Aucun mutant créé par les évolutionnistes ne garde le moindre souvenir de sa vie antérieure, de son identité précédente et de son séjour dans leurs laboratoires.

Les évolutionnistes utilisent une grande quantité de personnes dans leurs travaux. Pour un mutant vendu, deux autres meurent au cours des traitements. La matière "première" provient de plusieurs sources, des esclaves rachetés à leur propriétaire, des prisonniers de guerre, les condamnés à Bord'Eaux et aussi des victimes d'enlèvements organisés par un réseau couvrant toute la France. Tous ces individus sont des humains à l'origine et non des mutants.

L'entreprise dominante des évolutionnistes demeure l'élaboration du grand philtre. Cette quête scientifique absorbe une grande part de leur énergie et leurs capitaux. L'essentiel de ces recherches se concentre sur une île au large de Bord'Eau. Nul, à l'exception des membres de l'ordre, ne peut y accoster, tout autre personne y est aussitôt pourchassée et mise à mort. Vous trouverez la description de cette île dans le chapitre consacré à l'Aquitior.

La quête du grand philtre est loin d'être aboutie. Pour le moment, les laboratoires des évolutionnistes regorgent de mutants étudiés, analysés, disséqués et d'expériences plutôt ratées. Si ces scientifiques créent des mutants, ils entretiennent un véritable négoce en achetant de véritables mutants, hommes ou bêtes. Ceux-ci sont destinés à servir de cobayes dans leurs travaux.

A plusieurs reprises les évolutionnistes ont cru au succès, mais à chaque fois le philtre obtenu ne produisit que des monstres débiles à la deuxième génération.

Organisation

Les évolutionnistes forment une société savante hiérarchisée. A son sommet, un conseil prend les grandes décisions, jugent les fautes commises et décident de l'avancement des membres de la société d'après leurs travaux.

Les étudiants

Les étudiants constituent la base de la société. Ce groupe rassemble tous les nouveaux venus parmi les évolutionnistes. Rentrer dans cette société demande le passage d'examen de connaissance (Connaissance de la Biologie et de la Chimie). Réussir ces épreuves exige un score d'au moins 50% dans ces deux compétences et la réussite d'un jet sous celles-ci. Un entretien avec des maîtres clôt la série d'épreuves. S'il s'avère que les motivations du postulant sont voisines de celles des évolutionnistes, l'individu est accepté dans les rangs de la société. Ces épreuves ont lieu une fois l'an au palais des évolutionnistes à Bord'Eaux. Cependant, de plus en plus, des passe-droits favorisent les enfants ou les assistants des membres de l'ordre. Ceux-ci entrent ainsi aisément dans la société.

Après son intégration, l'étudiant suit une formation de trois mois sur l'Ile des Crabes. Lors de cette période, ils sont tenus à l'écart du grand projet. Cet enseignement apporte +2D6 % en Connaissance de la Biologie et de la Chimie. A la fin de ces trois mois, une cérémonie rassemble les élèves durant laquelle ils prêtent serment d'obéissance au conseil, après quoi les maîtres leur révèlent le grand dessein. Les étudiants sont dès lors admis parmi les compagnons.

Il est interdit à tout membre de la société de révéler le grand dessein à une personne étrangère à l'ordre. Cette faute provoque la condamnation à mort des responsables et de leurs confidents.

Les compagnons

Les compagnons représentent le gros des évolutionnistes, ce sont eux qui assurent la plupart des travaux. Un compagnon peut être assigné à diverses tâches :

- participer au grand dessein. Le scientifique travaille alors sur l'Ile des Crabes,

- la création de mutants. Le compagnon travaille alors sur les mutants qui sont ensuite vendus. Il séjourne dans l'un des laboratoires de l'ordre,

- la collecte de renseignements. Sous un quelconque couvert le personnage voyage à travers l'Europe à la recherche de fragments de l'ancien savoir. Le voyageur peut aussi devenir émissaire pour convaincre de brillants esprits de rejoindre la société des évolutionnistes,

- la vente de mutants. Le scientifique accompagne une petite caravane montée par la société et sillonnant l'Europe afin de vendre les mutants,

- la recherche de "matières premières". Le scientifique est chargé de fournir un certain nombre d'individus destinés à être transformés en mutants. Pour cette tâche, le compagnon est en relation avec des "fournisseurs" : la justice de Bord'Eaux, des voleurs, des brigands, des pirates scandins...

Les compagnons sont tenus d'obéir à leur maître mais ce dernier leur laisse toute latitude pour remplir leurs obligations. La vente des mutants est généralement très appréciée par les compagnons. Ces longs voyages leur font traverser l'Europe et séjourner dans les grandes cours.

Chaque compagnon bénéficie des avantages suivants :

- Un garde du corps, un conseiller et un esclave docile sont toujours mis à sa disposition.
- Il est logé, nourri et reçoit tous les mois une pension de 500 A.
- Il a librement accès aux documents conservés par les évolutionnistes.
- L'ordre verse une rançon de 5 000 A si un compagnon est fait prisonnier ou enlevé.

Les maîtres

Les maîtres dirigent l'ensemble des travaux scientifiques entrepris par la société, encadrent les compagnons et assurent toutes les tâches "annexes" : gestion du trésor de l'ordre, relations politiques avec la cour de Bord'Eaux...

Un compagnon peut prétendre devenir maître lorsque ses compétences en Connaissance de la Biologie et de la Chimie dépassent 100%. Mais avant tout son comportement doit correspondre à l'état d'esprit de l'ordre. La décision finale revient au conseil de l'ordre.

Un maître nouvellement nommé a le choix entre travailler sur l'Ile ou installer son propre laboratoire dans une cité qui n'en compte encore pas. L'ordre lui verse alors une avance de 100 000 A.

Les maîtres rendent compte seulement de leurs entreprises au conseil. Chaque maître bénéficie des avantages suivants :

- Un garde du corps, deux conseillers et un esclave docile sont à sa disposition.
- Il est logé, nourri et une pension de 5 000 A lui est versée tous les mois.
- Il a un accès libre à tous les documents de l'ordre.
- La société verse une rançon de 10 000 A si un maître est enlevé.
- Il dirige autant de compagnons qu'il peut en payer lui-même.
- Il peut commercer librement afin de s'enrichir.

Le Conseil

Les dix scientifiques qui le composent sont choisis par ancienneté. Leur tâche essentielle consiste à garantir le respect de l'idée fondatrice des évolutionnistes et d'éviter toute hérésie. Le conseil dispose normalement d'une autorité totale sur les maîtres. Il siège en permanence dans l'Ile des Crabes.

Les évolutionnistes comptent environ un millier d'hommes et de femmes. La moitié d'entre eux vivent sur l'Ile des Crabes ou dans le comté de Bord'Eaux. Actuellement la société traverse une grave crise. Une part croissante de ses membres se concentre désormais sur la fabrication de mutants et leur vente, recherchant ainsi une fortune rapide. Pour ceux-ci, le grand philtre est un rêve fumeux destiné à satisfaire des adolescents attardés... L'Ile des Crabes et Bord'Eaux abritent maintenant l'essentiel de la faction désirant poursuivre le grand dessein. Même le conseil des dix est divisé à ce sujet, plusieurs suggèrent de l'abandonner au profit d'activités plus lucratives. Beaucoup de laboratoires refusent désormais de verser une part de leurs revenus afin de financer les travaux de l'Ile. Certains maîtres et compagnons osent même maintenant opérer leur propre personne, se transformant ainsi volontairement en mutant. Cet agissement, contraire à l'esprit de l'ordre, affecte seulement une minorité des évolutionnistes.

L'établissement principal des évolutionnistes se situe dans le duché de Bord'Eaux. Ils y disposent de l'Ile des Crabes, d'un grand palais à Bord'Eaux et de toute la considération des seigneurs de cette cité. La société compte aussi plusieurs laboratoires en France où sont fabriqués les mutants et d'où partent les caravanes. De grands laboratoires existent ouvertement dans les villes suivantes :

- **Liège,**
- **Parye,**
- **Lyon,**
- **Bord'Eaux,**
- **Mazeille,**
- **Toulouz',**
- **Padya en Italia.**

De nombreux petits établissements existent aussi. Ceux-ci, servant de lieux de refuge, demeurent secrets. Ces petits laboratoires existent en grand nombre en France, plus d'une centaine.

La réputation des évolutionnistes n'est plus à faire et est indéfendable. Ils apparaissent aux yeux de tous comme des monstres. Mais peu de personnes savent résister à la perfection de leurs mutants. Rares sont les nobles ou les marchands qui n'en possèdent pas. Après tout, ces mutants sont bien dressés et sont inoffensifs pour leur maître.

Les évolutionnistes comptent des ennemis décidés à les exterminer : tout d'abord les chevaliers génétiques, les chasseurs de sorciers et de mutants ainsi que l'église orthodoxe du Sincère Repentir. Cependant ils peuvent aussi compter sur de solides soutiens, les voleurs qui leur vendent les personnes enlevées, la guilde européenne des marchands qui participent à la vente des mutants ainsi que les grands de ce monde qui apprécient particulièrement leurs travaux.

Comportement face à l'empire granbreton

Devant la puissance souveraine des Granbretons, les évolutionnistes composeront avec l'Empire Ténébreux. Après tout, la destruction ou la "purification" dans le sang d'un monde vicié n'a rien pour les choquer. Les évolutionnistes agiront même comme une cinquième colonne favorisant la chute du comté de Bord'Eaux. Ils abriteront dans leur demeure les séides de Londra, leur fournissant appuis et renseignements.

Bord'Eaux aux mains des Granbretons, des émissaires du Serpent viendront "surveiller" les travaux de l'ordre. Tolérant cette intrusion, la société travaillera pour l'empire afin de conserver son indépendance. Ainsi l'ordre créera à partir des prisonniers de guerre de France, la Légion de la Mort Rampante composée de mutants. Celle-ci disparaîtra dans les guerres de Kamarg. Voyant l'empire vaciller, l'ordre ralliera les rebelles et réussira à l'aide de ses mutants à libérer Bord'Eaux de sa faible garnison de Granbretons.

En dépit de la position officielle de l'ordre, nombre de ses membres l'ont déserté lors de l'occupation granbretonne afin de rejoindre la résistance.

Personnalités

❑ **Fred Aram**
Français, âge 49 ans

Fred Aram

FOR	**CON**	**TAI**	**INT**	**POU**	**DEX**	**CHA**
13	8	18	17	15	14	7

Points de Vie : 14 **Blessure Majeure :** 7
Armure : aucune

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Rapière	49%	1D6+2+1D6	62%

Compétences : Connaissance en Biologie 110%, Connaissance en Chimie 105%, Connaissance en Médecine 92%, Connaissance de la Psychologie 60%, Persuader 70%, Marchander 62%.

Fred Aram dirige le laboratoire des évolutionnistes à Parye. Depuis longtemps, il a abandonné les utopies de sa jeunesse qui lui firent rejoindre cette société.

Désormais son seul intérêt est de s'enrichir le plus rapidement. Il s'occupe essentiellement de la vente des mutants que créent les compagnons sous ses ordres, plus d'une cinquantaine !

Aram et ses compagnons occupent une ruine du Tragique Millénaire dans les vieux quartiers. Il est personnellement en relation avec les grandes compagnies de voleurs à Parye et avec la guilde marchande. Les uns lui fournissent des personnes enlevées, les autres lui achètent ses mutants. Aram organise cependant lui-même une vente aux enchères une fois par semaine dans les galeries.

De par ses relations, ses connaissances de la cité, Aram représente un allié sûr à Parye. Débauché, alcoolique, pervers, Aram ne trahira jamais une personne avec qui il a passé un contrat, mais malheur à celui qui le trompe.

Aram accepte fréquemment de "céder" une part de ses laboratoires à des scientifiques, si ceux-ci ont des projets qui l'intéressent. Dans ce cas, ils devront en échange de l'usage du laboratoire, dévoiler leurs découvertes ou lui fournir un double de leurs inventions.

Aram recherche constamment des hommes sûrs afin d'assurer sa protection contre les chasseurs de sorciers ou de mutants ou encore pour escorter ses caravanes.

Aram collaborera bien sûr avec les Granbretons avant de les trahir.

Scénarios

- Les personnages sont contactés afin d'assurer la protection d'une caravane de l'ordre. Une bande de chasseurs de mutants a juré sa destruction.
- Capturé, un des personnages se retrouve livré aux évolutionnistes afin d'être transformé en garde du corps ou esclave docile. Il doit alors essayer de s'évader alors que ses compagnons doivent remonter la filière afin de le localiser puis s'introduire dans l'Ile des Crabes. Prévoyez un planning de travail des évolutionnistes. Passée une certaine date, les premières mutations apparaîtront chez les malheureux prisonniers.

- Guerre chez les évolutionnistes ! La faction orthodoxe de Bord'Eaux engage les personnages afin d'éliminer un évolutionniste mercantile. Celui-ci leur est décrit sous le jour d'un véritable tortionnaire. Les commanditaires des personnages se présentent comme des libéraux outrés par les excès des évolutionnistes.

Création de Personnages

- Personnage scientifique appartenant aux évolutionnistes : ses deux compétences dominantes en connaissance doivent être Biologie et Chimie.

Son rang dans la société est compagnon.

Il peut lui-même être le fils d'un maître de la société : 1 à 2 sur 1D10

- Personnage mutant garde du corps :

Déterminer son précédent métier. Il possède les compétences de son ancienne classe sociale et celles enseignées par les évolutionnistes. Ses caractéristiques sont celles d'un garde du corps.

Son maître est mort depuis quelques jours. Depuis le personnage, libéré de sa domination, peut partir à la recherche de son passé.

Les Berserkers

"Quelle fureur et quelle sauvagerie bestiale dans les yeux d'un berserker... Celui qui n'a jamais vu ces terribles Scandins à l'oeuvre ne peut comprendre ce que devient un homme si on lui retire ses barrières sociales, psychologiques et religieuses. Il ne reste alors qu'une bête sauvage, insensible à la peur, à la douleur ou à la pitié, s'abreuvant du sang de ses ennemis, ne trouvant réconfort et calme qu'aux cris de ses victimes.

A la seule évocation de la Scandie, je ne peux m'empêcher de sentir un frisson glacé me parcourir l'échine et je maudis intérieurement Harald l'Impitoyable, fondateur de cet ordre contre nature qui rabaisse l'homme à l'état d'animal..."

Extrait de l'étude des moeurs des peuplades d'Europe
Erlan de Parye

Harald dit l'Impitoyable (4317-4401) fut le premier roi de la Scandie unifiée. En effet, avant son avènement, les peuplades vivant sur ces terres peu fertiles et glacées, ravagées par les modifications du relief et du climat dû au Tragique Millénaire, s'entre-tuaient pour la possession de chaque parcelle de terrain pouvant rapporter quelque chose. Avec lui à leur tête, les Scandins découvrirent un chef qui sut leur redonner une certaine unité. Il entreprit tout d'abord la conquête de son propre royaume. Après une longue guerre qui dura six ans et qui l'opposa aux principaux jarls qui lui disputaient ce trône, il entreprit de conquérir l'Europe, ceci bien avant l'arrivée des Granbretons. Cette tentative insensée échoua bien entendu, mais les Scandins devinrent des navigateurs experts et leurs descendants sont encore installés dans certains pays d'Europe comme par exemple en France (voir l'Alsaz, les Iles de Feu).

Harald gagna son nom lors de la guerre de six ans, sa cruauté et son manque de pitié devinrent légendaires. Il avait l'habitude après chaque bataille de réunir les principaux chefs ennemis autour de lui. Un seul choix s'offrait à eux : l'allégeance ou la mort, Harald était à la fois juge et bourreau. On raconte encore que des centaines d'hommes ont péri sous sa hache !

Harald l'Impitoyable fut aussi à l'origine de la création de l'ordre des Berserkers. Ces derniers sont encore aujourd'hui considérés comme la garde personnelle des rois scandins. Tout commença par une simple observation. En effet, Harald comme de nombreux Scandins, était friand de combats d'animaux, chiens ou chevaux en général. Ces combats macabres devinrent un spectacle fort connu dans tous les coins de Scandie et chaque noble se devait de posséder ses propres champions. Harald lui-même avait dressé un chien d'une férocité phénoménale. Ce molosse remportait tous les combats en massacrant ses adversaires. Pourtant, un jour, le champion d'un de ses vassaux ne fit qu'une bouchée de ce fauve sanguinaire. Harald tout d'abord furieux fit comparaître Rolf le Rouge, jarl et propriétaire du chien vainqueur. Craignant pour sa vie, Rolf avoua à Harald qu'il



avait fait absorber à son chien un lichen poussant sur les monts glacés de Scandie connu sous le nom "d'herbe qui rend fou". Harald punit lui-même son vassal qui avait triché. Ensuite il fit venir tous les savants de Scandie et leur exposa son plan machiavélique : créer une armée d'hommes rendus sauvages par l'absorption d'une drogue synthétisée à partir du lichen poussant en Scandie. Ainsi à la tête d'une telle armée, ses désirs de conquêtes seraient comblés. Hélas, les recherches furent longues et difficiles. Très peu d'hommes résistaient à l'absorption de la drogue et souvent mourraient dans d'atroces souffrances.

Enfin après de nombreuses années, les savants réussirent à créer cette drogue fantastique. Les berserkers étaient nés ! Ils devinrent la garde personnelle des Empereurs de Scandie. Harald pour sa part mourut la même année et ne put profiter de sa création...

Egill le Chauve (4364-4427) fils légitime d'Harald prit la succession de son père sur le trône de Scandie. Plus calme et réfléchi que son aîné, il fut celui qui dicta les dogmes encore respectés aujourd'hui par cet ordre. Il fonda le premier centre de recrutement et imposa une hiérarchie sévère.

Les berserkers n'ont qu'un but, celui de protéger et de servir la maison de Scandie. Guerriers farouches, la drogue qu'ils absorbent leur donne de grands pouvoirs en combat.

Devenir un berserker est la tâche de toute une vie, tout comme certaines sectes d'assassins s'injectent des doses infimes de poison afin de s'immuniser, un homme qui veut devenir un berserker doit absorber une drogue particulièrement puissante dès son plus jeune âge afin de pouvoir résister aux doses actives qu'il prendra par la suite.

Organisation

Hiérarchie et organisation sont rarement synonymes de sauvagerie et bestialité. Pourtant chez les berserkers, ce sont des principes primordiaux respectés de tous afin de juguler le trop plein d'ardeur des hommes qui composent cet ordre et ainsi d'éviter au maximum les accidents qui pourraient survenir.

Dans chaque centre de recrutement, les mêmes lois sont en vigueur. Les novices constituent la base de cet ordre. Agés de 7 à 14

ans, ces jeunes enfants sont choisis pour leur taille et leur force supérieures à la normale. Ainsi, ils auront plus de chances de supporter le dur traitement que l'on va leur faire subir. En Scandie, c'est un grand honneur de voir un de ses enfants choisi par les guerriers recruteurs. S'il survit à l'entraînement et à l'absorption de la drogue, son avenir est garanti.

Les berserkers sont considérés par la population comme des guerriers divins et il est d'usage de sacrifier une partie de ses revenus à l'entretien de ces véritables machines de guerre. Chaque enfant durant sa période d'apprentissage sera familiarisé avec le maniement des armes, sera capable de supporter toute forme de douleur et de survivre par tous les temps. La nourriture qu'il absorbe contient une quantité infime de drogue et son organisme va petit à petit se modifier afin de pouvoir survivre à des doses plus importantes.

Il est de coutume que chaque enfant arrivé à l'âge de 14 ans passe une initiation. Cette dernière correspond au passage de l'enfance à l'âge adulte mais aussi de novice au rang de guerrier. Les enfants en âge de passer l'initiation sont réunis autour d'une grande fosse de plusieurs mètres de profondeur. Chacun à son tour, ils vont descendre dans cette fosse et, seulement armés d'une dague, ils devront affronter un animal sauvage, en général un loup ou un chien de guerre. Si l'enfant survit, il est alors considéré comme un homme et devient un guerrier jusqu'à l'âge de 20 ans. Durant cette période, l'entraînement quotidien continue, à cela, s'ajoutent différentes tâches comme enrôler de nouvelles recrues, participer à l'entraînement, etc.

Le guerrier est maintenant capable de supporter des doses plus fortes de drogue et il devra donc apprendre à contrôler son corps et son esprit. En effet, l'effet de la drogue n'est pas permanent, sinon il y a bien longtemps que les berserkers n'existeraient plus, s'étant détruits mutuellement.

Après un effort de concentration d'environ 1 minute, le guerrier rentre alors dans un état second, ses sens sont exacerbés et des modifications physiologiques s'ensuivent. Il entre alors dans une rage folle et attaquera la personne lui faisant face. Pendant un certain temps, rien ne pourra l'arrêter. C'est seulement après quelques minutes qu'il retrouvera son état normal. Le guerrier est encore maître de ses pensées et peut reconnaître ses alliés et ses ennemis.

La drogue des Berserkers

La drogue qu'absorbent quotidiennement les berserkers est produite à partir d'un lichen poussant en Scandie. Ce lichen appelé aussi "herbe qui rend fou" possède la propriété de rendre fou de rage l'être qui en absorbe. En général, ce dernier meurt ensuite dans d'atroces souffrances. Les savants scandins après de nombreuses recherches ont pu isoler le principe actif et atténuer ses effets. Un homme accoutumé à ce principe actif pourra, après effort de concentration, contrôler les effets de la drogue et ainsi en ressentir à volonté l'impact. Une fois ces effets apparus, il lui est impossible pendant un temps de revenir à son état normal. Un guerrier débutant n'a que peu de chances de faire apparaître ces effets. Au fur et à mesure de son apprentissage, cette chance va augmenter et seuls les plus aguerris des berserkers peuvent atteindre cet état à chaque fois qu'ils le désirent.

Drogue des Berserkers

- **A 14 ans :** les guerriers du fait de leur habitude alimentaire ont 10 % de chances d'atteindre cet état. Chaque année, cette chance augmente de 5 %, ainsi à 20 ans, un guerrier aura 40 % de chances d'entrer dans une rage destructrice.
- **Au rang suivant, celui de berserker,** les chances augmentent de 5 % par année jusqu'à atteindre 100 %.
  A ce stade, l'organisme du berserker est saturé de drogues et il existe une chance égale à 10 % pour que ce guerrier périsse dans d'atroces douleurs après avoir actionné son pouvoir. Auparavant il se jettera sur tout ce qui bouge, alliés ou ennemis, ce stade est communément appelé "le soleil de sang".

Avantages en combat

La CON et la FOR du Berserker sous l'empire de la drogue se voient augmenter de 3D6. Il est insensible à la douleur. Lorsqu'il subit une blessure majeure un Berserker réagira en conséquence. S'il tient encore debout et possède l'usage de ses bras, il ne fera plus aucune parade mais frappera deux fois. Le nombre de rounds correspondant à cette rage destructrice est égal à la CON modifiée du Berserker. S'il connait une botte spéciale, il ne peut s'en servir dans cet état. Si un berserker atteint le stade du "soleil de sang", il ne parera jamais, attaquera toujours deux fois. Sa FOR et sa CON sont augmentées de 6D6. Le nombre de rounds correspondant à cet état est égal à la CON modifiée du berserker multipliée par 2. Si après ce laps de temps le berserker est encore en vie, il périra dans d'atroces souffrances.

A l'âge de 20 ans, les guerriers subissent une dernière initiation afin de déterminer s'ils sont dignes de devenir des berserkers. On les réunit autour de la même fosse qu'ils ont connue lors de leur première initiation et tour à tour, ils vont descendre affronter un adversaire particulièrement dangereux. Suivant l'endroit où se trouve le centre de recrutement, il peut s'agir d'un grand prédateur (ours, tigre, etc), voire dans certains cas un mutant, ou une goule, etc. Ils ont pour seule arme celle qu'ils manient le mieux. Si un guerrier est vainqueur de ce combat singulier, il passe au rang de berserker. Il n'est pas rare de voir un berserker défiguré ou encore le corps recouvert de cicatrices, en général, ces dernières sont dues à ce combat d'initiation. Ces coutumes sont d'ailleurs une bonne méthode d'évaluation. Moins le berserker en possède, plus il est dangereux. Mais dans tous les cas, il reste un terrible adversaire.

Dès qu'un guerrier a passé avec succès ses initiations, une cérémonie a lieu en son honneur. A cette occasion, chaque personne appartenant au centre de recrutement lui fait un présent, en général il s'agit d'argent, de nourriture ou bien d'armes. Ces présents ne représentent pas une richesse, ils soulignent simplement l'appartenance du guerrier à son nouveau rang et la soumission qu'elle engendre dans les rangs inférieurs.

Dès cet instant, le berserker nouvellement promu va une nouvelle fois faire ses preuves mais cette fois-ci sur le terrain ! Il sera donc affecté aux postes les plus dangereux afin qu'il prouve sa bravoure. S'il est remarqué pour son courage et ses actions d'éclat, il peux espérer gravir certains échelons qui composent la hiérarchie interne des berserkers.

Les différents grades

Chien de Guerre : le Chien de Guerre est un berserker qui commande une dizaine d'hommes

Chef de Meute : le Chef de Meute est un berserker qui commande une centaine d'hommes

Le Solitaire : le Solitaire est un berserker qui a la responsabilité d'un centre de recrutement. Il y en a bien entendu très peu : 3 en Scandie, 1 en Alsaz et 1 sur les Iles de Feu. Chacun d'eux est aux yeux de tous les Scandins, la réincarnation des dieux ancestraux dont parlent de nombreuses légendes ! Ils représentent la loi et la voix du Roi de Scandie et sont habilités à prendre des décisions cruciales.

Les loups : les loups ne sont pas comme on pourrait le penser un grade supplémentaire dans la hiérarchie des berserkers. Il s'agit bien d'animaux ! En effet, les berserkers sont de terribles guerriers que rien n'arrête, pourtant l'espace de quelques instants ces derniers sont particulièrement vulnérables. Lorsqu'ils font appel aux effets de la drogue qui sature leur organisme, ils doivent se concentrer un certain laps de temps (environ 1 minute), n'importe qui à ce moment pourrait trancher la gorge du berserker sans que ce dernier puisse réagir. Pour éviter ce genre de tracas, les berserkers ont adopté une technique simple, un loup les accompagne en permanence. Ces animaux féroces et sauvages répondent à tout danger menaçant leur maître lui évitant ainsi de périr sans avoir combattu. Ces loups sont élevés au centre et on les habitue dès leur naissance à la présence de l'homme qui va devenir leur maître. Ensuite ce dernier va devoir dresser son futur

compagnon à le défendre. Cette combinaison explosive de l'homme et de l'animal reste pourtant sans effet contre l'emploi d'armes de jets. Les berserkers détestent d'ailleurs l'emploi de telles armes, ce sont des professionnels du combat au corps à corps avec ou sans armes mais de piètres archers. En général, ils ont comme arme de prédilection une arme à deux mains : hache ou épée ainsi qu'une arme spéciale appelée Griffes d'Ours.

Griffes d'Ours

Les griffes d'ours sont en fait une sorte d'armure qui recouvre un des bras du berserker et qui se termine par des griffes d'acier longues d'une vingtaine de centimètres tranchantes comme des rasoirs. Au corps à corps, lorsque l'arme à deux mains est inefficace, elles permettent de parer comme un bouclier ainsi que de porter un coup mortel à l'adversaire.

Griffes d'Ours

FOR	DEX	Dégâts
6	12	1D8+1

Lorsqu'il se sert d'une arme à deux mains, le Berserker ne peut avoir des griffes d'ours que d'un seul côté, sinon il perdrait de son efficacité, les griffes s'entrecroisant. C'est pour cela que parfois, certains berserkers préfèrent combattre avec cette seule arme. Dans ce cas, ils en ont une à chaque bras : pour parfaire cet harnachement, ils se recouvrent d'une peau d'ours ainsi l'effet de terreur qu'ils inspirent à leur ennemi est encore plus important.

Les hommes loups

Les hommes Loups représentent une caste à part chez les berserkers. Ce ne sont pas des guerriers à proprement parler. Ce sont en fait les gardiens du secret de la drogue. Seuls eux sont habilités pour doser et fabriquer le principe actif indispensable aux berserkers. Ils sont les descendants des premiers savants scandins à l'origine de cet ordre.

Ils sont directement sous les ordres du Solitaire. Aucune autre autorité n'a de prise sur eux à l'exception bien entendu du roi de Scandie.

Les hommes loups sont, de part leur intelligence et le fait d'être d'un tempérament plus posé que les guerriers, considérés comme des diplomates. Lorsque les berserkers ont à traiter avec des personnes extérieures à leur ordre, cela se fait par l'intermédiaire des hommes loups. Ils représentent la voix du Solitaire et sont de redoutables tacticiens.

Au sein du centre, ils ont pour tâche de cultiver l'herbe et d'en extraire le principe actif et de doser ce dernier en fonction des gens qui l'absorbent.



Tirer un Personnage Français



Table des Régions d'Origine

Dans ce chapitre, vous trouverez les tables nécessaires à la création d'un personnage français. La Table des Régions vous permet de déterminer aléatoirement la contrée où est né votre personnage. Le maître de jeu peut également, si besoin est, écarter certaines régions ou désigner arbitrairement un duché dont seront originaires tous les joueurs participant à sa campagne.

L'utilisation de cette table est simple. Il suffit de lancer 1D100 sur la première colonne, le résultat indiquant en vis à vis la région d'origine.

01-05	Alsaz
06-13	Aquitior
14-23	Begik
24-31	Gascoigne
32-36	Hautes Terres
36-40	Iles de Feu
41-48	Loreine
49-58	Lyonois
59-66	Normandia
67-72	Oléan
73-76	Parye
77-86	Picardia
87-00	Vieux Royaume

Tables de Création

Les Tables de Création détaillent les origines sociales de l'aventurier suivant la contrée dont il est originaire. Une fois, la région d'origine connue, le joueur devra lancer 1D100 sur la table correspondante afin de découvrir son origine sociale. A certains duchés, des règles particulières à la création s'appliquent. N'oubliez donc pas de les insérer dans le schéma de création classique.

Alsaz

Tous les Alsaziens savent Nager à 50 % + leur bonus d'Agilité. Ils parlent le Germain au même niveau que celui de leur langue natale.

01-08	Artisan
09-15	Marchand
16-60	Marin
61-67	Erudit
68-00	Guerrier

Aquitior

Du fait de la nature du duché, tous les personnages débutent avec une compétence en Crédit minimale de 30 % + le bonus de Communication.

01-10	Artisan
11-22	Fermier
23-26	Chasseur
27-42	Marchand
43-44	Mutant
45-49	Noble
50-65	Marin
65-75	Erudit
76-79	Savant
80-88	Voleur
89-00	Guerrier

Begik

Si le personnage est Guerrier, il y a 10 % de chances qu'il connaisse à sa création une botte secrète de son choix au niveau de base.

01-07	Artisan
08-18	Fermier
19-33	Chasseur
34-39	Marchand
40-43	Mutant
44-55	Noble
56-64	Erudit
65-67	Savant
68-75	Voleur
76-00	Guerrier

Gascoigne

01-11	Artisan
12-18	Fermier
19-32	Chasseur
33-40	Marchand
41-43	Mutant
44-49	Noble
50-63	Marin
64-70	Erudit
71-72	Savant
73-82	Voleur
83-00	Guerrier

Hautes Terres

Il y a 10 % de chances que le personnage soit atteint à sa création d'une Maladie mentale au stade léger.

01-00	Mutant

Iles de Feu

A la création, considérez le personnage comme un Scandin et non un Français.

Le personnage possède 10 % de chances d'être atteint par une Maladie Mentale au stade léger.

Si le personnage est Marin Guerrier, il possède 5 % de chances de détenir un Cristal de Lumière d'un POU de 3D6.

01-06	Artisan
07-12	Noble
13-00	Marin-Guerrier

Loreine

Quelle que soit l'Origine Sociale du personnage, rajoutez 10 % dans ses compétences d'Attaque et de Parade dans sa première arme à la création.

Si le personnage est Guerrier, il a 10 % de chances de connaître de plus une botte secrète de son choix au niveau de base.

Tous les Loreins parlent le Germain au même niveau que leur langue natale.

01-10	Artisan
11-20	Fermier
21-30	Chasseur
31-39	Marchand
40-41	Mutant
42-52	Noble
53-54	Marin
55-64	Erudit
65-70	Savant
71-78	Voleur
79-00	Guerrier

Lyonois

Les guerriers ont obligatoirement la pique dans leurs armes de départ.

01-12	Artisan
13-50	Fermier-Guerrier
51-56	Chasseur
57-67	Marchand
68-70	Mutant
71-73	Marin
74-83	Erudit
84-89	Savant
90-00	Voleur

Normandia

Si le personnage est Chasseur ou Guerrier, il a 10 % de chances d'être Breton. Rajoutez 1 point à la FOR et la CON. Savant et Erudit ne possèdent aucun équipement de départ. Ils sont obligatoirement en fuite.

01-08	Artisan
09-19	Fermier
20-32	Chasseur
33-39	Marchand
40-42	Mutant
43-54	Noble
55-68	Marin
69-74	Erudit
75-77	Savant
78-81	Voleur
82-00	Guerrier

Oléan

Le personnage a 10 % de chances d'être atteint d'une Maladie Mentale au stade léger à sa création.

01-10	Artisan
11-24	Chasseur
25-33	Marchand
34-35	Mutant
36-45	Noble
46-53	Erudit
54-59	Savant
60-65	Voleur
66-00	Guerrier

Parye

01-18	Artisan
19-27	Marchand
28-32	Mutant
33-48	Marin
49-63	Erudit
64-78	Savant
79-95	Voleur

Picardia

Si le personnage est Mutant, il vient obligatoirement de Lil. Reportez vous à la création au chapitre détaillant la Picardia.

01-10	Artisan
11-20	Fermier
21-25	Chasseur
26-35	Marchand
36-37	Mutant
38-50	Noble
51-60	Marin
61-65	Erudit
66-70	Savant
71-85	Voleur
86-00	Guerrier

Vieux Royaume

01-11	Artisan
11-21	Fermier
22-29	Chasseur
30-38	Marchand
39-42	Mutant
43-51	Noble
52-64	Marin
65-73	Erudit
74-78	Savant
79-87	Voleur
88-00	Guerrier



Appendices



La Grande Forêt

La grande forêt née du Tragique Millénaire couvre encore la moitié de la France. Les campagnes cultivées et occupées par les hommes sont autant d'enclaves. Pour tous ceux qui n'y vivent pas, la grande forêt représente un véritable cauchemar. Aucun d'eux ne s'aventure volontiers dans ces sous bois sombres où chassent les loups, les mutants monstrueux et avides de sang et où dorment les vestiges mortels du Tragique Millénaire... Ceux qui y vivent, les forestiers, ont appris à connaître la grande forêt. S'ils n'éprouvent pas à son égard des terreurs irraisonnées, ils ont découvert les véritables périls qui ont inspiré ces légendes et superstitions.

- **Les prédateurs naturels :** loups et ours. Ceux-ci sont seulement à craindre lors des hivers rudes, où la famine les poussent à chasser tout ce qui se mange, y compris l'homme.

- **Les mutants :** mis à part les tueurs sanguinaires, plus dangereux que les loups et les ours, il est possible de négocier avec eux. Souvent par troc, les chasseurs obtiennent d'eux des peaux, de la viande sèche et des vestiges des temps anciens. Le seul danger est de rencontrer un clan après que celui-ci ait été victime d'une bande de chasseurs de mutants. La vengeance ne se fait pas attendre.

Table d'Evénements pour l'Occupation Granbretonne.

Evénements Communs

- Une patrouille d'1D6+6 tigres montés sillonne les environs. Ils se montrent particulièrement curieux envers les étrangers et les personnes armées.
- Une meute d'1D10+10 fourmis à pied bloque la route. Elles fouillent et interrogent tous les voyageurs.
- Une meute d'1D10 Granbretons en repos a organisé une chasse. Un jeune paysan court désespérément, poursuivi par les chasseurs montés sur leurs chevaux de guerre.
- Un chef de meute faucon avec quelques hommes sillonnent les foires, les marchés et les tavernes dans la région, à la recherche de recrues. Une prime de 500 A est offerte à tous ceux qui choisiront de servir l'Empire Ténébreux et son monarque, Huon.
- Une meute de Granbretons pille une ferme afin de collecter des vivres pour leur ordre.
- Des cavaliers de l'Empire Ténébreux surgissent au galop dans un village, rassemblent quelques passants et les emportent comme esclaves dans un chariot.
- Un délateur, le visage caché par une cagoule, dénonce aux Granbretons des insoumis.
- Un bataillon, décimé par les guerres lointaines ou le siège de la Kamarg, vient se reposer dans la région en attendant des renforts. Le repos des guerriers risque de mettre à mal le calme de la région et de ses habitants.
- Des Granbretons réquisitionnent les habitants du cru afin de construire une forteresse.
- Des fourmis pendent à un chêne quelques paysans.
- Un bûcher finit de crépiter à la croisée d'un chemin, quelques ossements en dépassent.

Evénements Rares

- Un bataillon de Granbretons quadrille la région à la recherche de rebelles. Tout homme pris en armes est automatiquement abattu. En ornithoptère, un vautour, guide les recherches.
- Quelques serpents escortés par des mantes fouillent les ruines de la région à la recherche de vestiges du Tragique Millénaire.
- Des rebelles tendent une embuscade à un convoi de ravitaillement granbreton escorté par quelques fourmis.
- Le carrosse d'un connétable accompagné de sa suite a été aperçu dans la région. Il viendrait pour une mission mystérieuse.

Evénements Exceptionnels

- Une bataille rangée se prépare entre rebelles et Granbretons. Ces derniers, dont quelques meutes sont retranchées dans un village, attendent l'assaut de plusieurs centaines de rebelles. Cependant, un messager a réussi à fuir, les ornithoptères arriveront-ils à temps ?
- Un petit groupe de mantes, dirigées par un serpent, vient dans la région afin d'enlever un brillant érudit.
- Les rebelles ont été trahis. Plusieurs bataillons se préparent discrètement à se jeter sur leur camp.
- Un connétable a été retrouvé assassiné ! Des représailles suivies d'une enquête sont prévues pour les jours qui suivent.
- Un espion, démasqué trop tard, a échappé aux rebelles, emportant avec lui le détail de plusieurs réseaux et les plans de cache d'armes. S'il rejoint les Granbretons, des centaines de rebelles seront condamnés.
- La veille, le célèbre Kab von Schneiter, commandeur vautour est arrivé dans la soirée avec son bataillon "Représailles et Génocide". C'est lui qui a transformé Magdbur en un gigantesque cimetière.



- **Les brigands :** composées de mercenaires sans emploi, de déserteurs, de voleurs recherchés par la loi, de paysans jetés sur les routes par les guerres, de nobles ruinés, ces bandes réfugiées dans la grande forêt pillent les caravanes marchandes.

Le plus souvent dénués de toute pitié, ces écorcheurs tuent jusqu'au dernier ceux qui tombent entre leurs mains. Aussi, tous les forestiers ont soin de les éviter. Ils représentent le danger le plus certain.

- **Les ruines du Tragique Millénaire :** les zones dangereuses sont facilement identifiables, aucune vie animale n'y séjourne. Il suffit alors de résister à la tentation "d'aller y faire un tour, juste pour voir, on ne sait jamais".

- **La forêt elle-même :** son étendue gigantesque demande un solide sens de l'orientation et une grande connaissance de la région pour un chasseur. Aucun forestier ne s'aventurera dans une forêt inconnue sans s'être renseigné auparavant et sans laisser de repère derrière lui.

Finalement, le plus grand risque encouru dans la forêt provient de l'absence de loi gouvernant les êtres qui y vivent. Chacun y apporte sa loi et à lui de la faire respecter. Nul ne viendra défendre un étranger ou enquêter sur sa mort.

A peine 10 % de la population vit dans la grande forêt. Les activités des forestiers sont, pour l'essentiel :

- **La coupe du bois :** le bois est une matière de première nécessité. Il sert pour le chauffage, la construction, les navires et l'artisanat. A la bonne saison, des corps de bûcherons, généralement entre 100 et 500 hommes s'installent à la lisière de la grande forêt et y travaillent jusqu'à l'automne.

- **La chasse :** le gibier représente encore une part importante dans l'alimentation des campagnes et les peaux servent à habiller quantité de personnes. Depuis le pauvre, vêtu de peaux de cerf tannées, jusqu'au noble vêtu de fourrures d'ours ou de renard blanc.

- **La lutte contre les loups et les mutants :** chaque village en bordure possède son premier louvetier et son chasseur de mutant. Leur rôle est d'éliminer dans un rayon suffisant autour du village les loups et les mutants dangereux (ce critère est on ne peut plus subjectif pour certains).

- **La recherche de vestiges anciens :** les antiquaires, comme les marchands, les achètent à prix d'or. Nombre de chasseurs n'hésitent pas à s'aventurer au coeur de la grande forêt afin de fouiller les ruines du Tragique Millénaire à la recherche de bijoux, d'oeuvres d'art, de documents, d'objets scientifiques.

- **La lutte contre les brigands :** les sociétés marchandes engagent fréquemment des chasseurs afin de découvrir, espionner, infiltrer, les bandes de la grande forêt. Ces tâches sont grassement rémunérées mais périlleuses.

Les Campagnes

Les vastes steppes et landes alternent avec des régions couvertes de blé, de vergers et de grasses pâtures. En effet, le dérèglement du climat n'autorise les cultures que dans des régions protégées comme la Kamarg, certaines vallées des Alpes ou encore d'autres contrées. Dans ces lieux bénis, une forte concentration de la population travaille avec acharnement une terre encore fertile.

Les villages rassemblent entre 100 et 600 habitants, protégés le plus souvent par une palissade. Les autres terres, réduites en steppes, pour les grandes plaines sèches, ou en landes, pour les plateaux humides, sont quasiment désertes. Seuls y vivent des bergers ou des gardiens de troupeaux de bovins errants ou encore des hordes de chevaux à demi-sauvages.

Ces hommes sont tous bien armés et aidés par des Wolfkillers, de grands chiens noirs de la taille d'un poney.

Les Cités

Les cités regroupent en France à peine 10% de la population, essentiellement concentrée dans les campagnes.

La majorité des villes comprennent entre 1 000 et 10 000 habitants. Seules quelques unes dépassent de loin ce nombre comme par exemple :

- **Oléan**, ancienne capitale du royaume : 34 000 habitants
- **Mazeille**, grand port marchand : 35 000 habitants
- **Parye**, centre marchand, lieu de mystère, de fêtes et de savoir : 102 000 habitants
- **Mess**, centre marchand : 20 000 habitants

La plupart des cités sont bâties sur des ruines du Tragique Millénaire. D'ailleurs, nombre de bâtiments de cette époque se dressent encore. Le sous sol de ces cités ressemble à un véritable labyrinthe de caves, de galeries, d'anciens abris... Lors des premières années de guerre du Tragique Millénaire, les habitants de ces cités avaient, pour se protéger, transformé leur sous sol en de véritables villes. Généralement, ces lieux plongés dans les ténèbres abritent des mutants, des miséreux et des voleurs. Une deuxième communauté vit ainsi sous chaque cité.

Toutes les cités possèdent des remparts en plus ou moins bon état. Certains sont de hauts murs originaires du Tragique Millénaire et particulièrement résistants. Les villes appartiennent soit à un seigneur, aux sociétés marchandes, ou en de rares cas, sont indépendantes, telle Parye.

Les cités rassemblent pour l'essentiel des artisans, des marchands, des nobles, des érudits, des scientifiques et toute une population de miséreux, main d'oeuvre bon marché mais aussi vivier pour les bandes de voleurs. Chaque cité possède ses gardes, mais la nuit tout le monde se calfeutre chez soi. L'absence de tout éclairage, la présence de quelques gardes pour des milliers d'habitants, le réseau des sous sols donnent la partie belle aux voleurs.

Dans certaines villes, sortir la nuit équivaut à se suicider. Concentration de richesses, les cités sont la proie favorite des grandes compagnies de mercenaires. Aussi tous les citoyens appartiennent généralement à une milice renforcée par les gardes et les hommes d'armes des sociétés marchandes.

Châteaux et Palais

Les châteaux traditionnels de la noblesse ressemblent à de solides forteresses défendues par de hautes murailles, des tours carrées ou rondes, percées de meurtrières, des portes en madriers de chêne renforcées de ferrures... Idéals jusqu'alors pour contrôler une région, un fleuve, une route, ces châteaux forts sont de lugubres demeures : les pièces y sont petites, sombres, humides et éclairées par de rares meurtrières...

Aussi, depuis l'abandon du métier des armes, la noblesse, avide de nouveaux plaisirs, a confié ses forteresses à des chevaliers et s'est faite construire de somptueux palais aux vastes pièces éclairées par de hautes fenêtres, chauffées par de grandes cheminées... Par sécurité, en ces temps incertains, la noblesse a préféré construire ses palais richement décorés à l'abri des murailles des cités et ainsi elle profite aussi de la vie citadine.

Les Voyages

"Qui veut mourir, part seul sur les grands chemins"
"Les voyages forment le guerrier..."

Ces deux proverbes témoignent du péril de voyager à travers la France. S'il est aisé de se déplacer dans sa région, il en est tout autrement dès que l'on commence un périple. Dès lors, les dangers s'accumulent : entre les tempêtes violentes, les brigands embusqués dans la grande forêt, les mutants sanguinaires, les voleurs attendant le voyageur fourbu dans les cités, les auberges où l'on égorge le client une fois la nuit tombée, les seigneurs qui rançonnent les voyageurs, il est difficile d'arriver indemne à bon port. Voyager demande aussi une solide monture, des armes et une bonne armure si l'on veut faire cavalier seul.

Parfois, les sociétés marchandes se proposent d'aider les voyageurs. En échange d'une participation financière (compter 5 A pour 10 km) le voyageur peut joindre une caravane et bénéficier de sa protection, comme il peut manger et dormir gratuitement dans les auberges des sociétés marchandes. En fait, lors de son trajet le voyageur appartient momentanément aux sociétés marchandes comme l'un de ses membres.

Pour les voyageurs pressés, des malles postes solidement escortées joignent régulièrement les grandes cités. Ces diligences parcourent environ 100 km par jour. Le prix est plus élevé, environ 10 A pour 10 km, en échange de quoi le voyageur bénéficie des mêmes droits.

Les Zones Dangereuses

Les guerres du Tragique Millénaire ont causé la destruction de nombreuses régions. Nombre d'entre elles sont encore dangereuses : radioactivité, poisons chimiques latents, virus tenaces... Voici un descriptif de ces périls invisibles.

La radioactivité

Radioactivité

Radioactivité	Durée permise	Virulence	Dégâts
Faible	CON semaines	5	1D4
Moyenne	CON jours	10	1D6
Forte	CON heures	20	1D8
Mortelle	CON minutes	30	1D12

Toutes les zones frappées par les missiles nucléaires lors du Tragique Millénaire sont encore radioactives, à des degrés variables. Ces régions irradiées s'identifient immédiatement par l'absence de toute vie animale ou végétale ou par l'abondance de mutants due aux radiations. La radioactivité se classe en quatre catégories. Le tableau précédent permet de déterminer le temps pendant lequel un individu peut séjourner sur un site dangereux sans être contaminé et aussi la puissance de la radioactivité.

Chaque durée se détermine d'après la CON de la personne. Ainsi, Crise avec une CON de 15 peut séjourner sans risque dans une zone radioactive d'intensité forte pendant 15 heures. Au delà de ce temps Crise devra tester sa CON contre la virulence de la radioactivité, soit 20, toutes les 15 heures.

En cas d'échec, Crise perd définitivement 1D8 points de CON au rythme de un tous les mois. Si Crise demeure 45 heures et rate ses deux tests, il perd alors 2D8 point de CON, toujours au rythme de un par mois. Le personnage ressent alors des nausées, un affaiblissement continuel. Il n'existe pas, jusqu'à ce jour, un moyen de guérir cette maladie. Si à la suite de radiations, le personnage perd plus de la moitié de sa CON, il développe alors une mutation à déterminer par le maître de jeu. Celle-ci apparaîtra après un an et sera transmissible à ses enfants.

Note : tout objet ramassé dans un site radioactif est lui-même radioactif et donc dangereux.

Les poisons chimiques

Suite aux pluies, généralement les résidus de poisons chimiques se trouvent concentrés dans les sous-sols des ruines. Dès qu'une personne entre dans un lieu contaminé, elle doit tester sa CON contre la virulence du poison chimique. En cas d'échec, elle subit alors les effets du poison après le temps de latence indiqué.

Poisons chimiques

Nom du poison chimique	Virulence	Latence
Mort noire	3D6	1D6 jours
Coupe souffle	2D6	instantanée
Raidisseur	2D6	1D6 heures
Pourrissoir	2D6	1D6 semaines

Effets

Mort noire : des bubons noirs apparaissent sur le corps alors qu'une forte fièvre s'empare du malade. Celui-ci doit réussir un jet de CON face à la virulence sur la table de résistance pour survivre. La mort noire s'apparente aux maladies mortelles. Le poison contamine par contact physique.

Coupe souffle : quelques secondes après avoir respiré les toxines, le personnage ressent de violentes contractions au niveau de ses poumons. La personne doit dès lors tester sa CON face à la VIR sur la table de résistance. En cas d'échec, celui-ci meurt sur le champ, étouffé. Le poison contamine par voies respiratoires.

Raidisseurs : quelques instants après la contamination, la victime ressent de fortes douleurs dans tous ses muscles. Ceux-ci se paralysent à jamais, à moins que le personnage ne triomphe de la VIR sur la table de résistance. Ce poison chimique se rattache aux maladies graves pour les soins. La contamination se fait par contact physique.

Pourrissoir : en cas d'échec sur la table de résistance, les personnes atteintes se décomposent lentement. Leur peau puis leur chair deviennent verdâtres et se détachent du corps par lambeaux. Le malade perd 1 point de CON et 1 point de CHA par jour. Pour les soins, considérez ce poison comme une maladie mortelle. La contamination se fait par contact physique.

Notes : il est évidemment possible de se protéger de ces poisons chimiques par une tenue adaptée, par exemple, un masque à gaz pour le coupe souffle. De même, un aventurier audacieux peut prélever des éléments de ces poisons. Ce travail demande un minimum d'équipe-

ment pour les détecter, les capter et les conserver ainsi qu'un jet sous la Connaissance de la Chimie.

Virus

Utilisez les principes usités pour les poisons chimiques. Toute personne contaminée par un virus, devient elle même un porteur et peut affecter de la sorte d'autres personnes. Dans un tel cas, la VIR de la personne contagieuse est toujours de 3D6.

Virus

Nom du virus	Virulence	Latence	Effet
Fièvre de Syrie	2D6+3	1D6 semaines	1 pt de CON /semaine
Aveugle 3 S	2D6	1D6 semaines	Perte de 1D100 en Voir
Infection du sang	3D6	1D6 semaines	1 pt de FOR /semaine

Notes : Toutes ces maladies se soignent comme des maladies graves.



Hawkmoon

NOM

Sexe	Age
Yeux	Cheveux

Nationalité

Classe sociale

Valeurs



Armure ______

CARACTÉRISTIQUES

- **FOR**ce .... ___ ☐
- **CON**stitution .... ___ ☐
- **TAI**lle .... ___ ☐
- **INT**elligence .... ___ ☐
- **POU**voir .... ___ ☐
- **DEX**térité .... ___ ☐
- **CHA**risme .... ___ ☐

POINTS DE VIE

01 02 03 04 05 06 07 08 09
10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27
28 29 30

Blessure majeure ______

S.F.T. : **SANTÉ MENTALE**

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50
51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75
76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 05 96 97 98 99

AFFLICTIONS ET MUTATIONS

COMPÉTENCES

CONNAISSANCE

Bonus ___ ☐

- Evaluer un trésor .... ___ ☐
- Premiers Soins .... ___ ☐
- Cartographie .... ___ ☐
- Mémoriser .... ___ ☐
- Navigation .... ___ ☐
- Connaissance de la Musique . ___ ■
- Connaissance de la Mécanique . ___ ■
- Connaissance de l'Electricité .. ___ ■
- Connaissance de la Chimie .. ___ ■
- Connaissance de la Biologie . ___ ■
- Connaissance de la Médecine .. ___ ■
- Connaissance de la Psychologie ___ ■
- Connaissance du Monde Ancien ___ ■
- Navigation Aérienne .... ___ ☐
- Artisanat .... ___ ☐
- ______ ___ ☐

	Lire/Ecrire		Parler	
Sa propre langue	___	■	___	☐
______	___	■	___	☐
______	___	■	___	☐
______	___	■	___	☐
______	___	■	___	☐

COMMUNICATION

Bonus ___

- Crédit .... ___ ☐
- Eloquence .... ___ ☐
- Persuader (10%) .... ___ ☐
- Chanter .... ___ ☐
- ______ ___ ☐

ARMES

ARMES	Attaque		Dégâts	Parade	
Bonus	___		___	___	
______	___	☐	______	___	☐
______	___	☐	______	___	☐
______	___	☐	______	___	☐
______	___	☐	______	___	☐
______	___	☐	______	___	☐
______	___	☐	______	___	☐

NOTES ______

PERCEPTION

Bonus ___

- Equilibre (10%) .... ___ ☐
- Ecouter (10%) .... ___ ☐
- Sentir .... ___ ☐
- Chercher .... ___ ☐
- Voir (10%) .... ___ ☐
- Goûter .... ___ ☐
- Pister .... ___ ☐
- ______ ___ ☐

AGILITÉ

Bonus ___

- Grimper (10%) .... ___ ☐
- Eviter .... ___ ☐
- Sauter (10%) .... ___ ☐
- Equitation .... ___ ☐
- Nager .... ___ ☐
- Culbuter .... ___ ☐
- Diriger une Créature Ailée ... ___ ☐
- ______ ___ ☐

MANIPULATION

Bonus ___

- Jongler .... ___ ☐
- Crocheter .... ___ ☐
- Passe-Passe .... ___ ☐
- Faire un Piège .... ___ ☐
- Faire un Noeud .... ___ ☐
- Piloter un Ornithoptère ..... ___ ☐
- ______ ___ ☐

DISCRÉTION

Bonus ___

- Camouflage .... ___ ☐
- Embuscade .... ___ ☐
- Dissimuler .... ___ ☐
- Se Cacher (10%) .... ___ ☐
- Mouvement Silencieux (10%) ___ ☐
- Couper une Bourse .... ___ ☐
- ______ ___ ☐

Feuille de personnage *Joueur* ______

POSSESSIONS

ÉQUIPEMENT

ARGENT

NOTES

Hawkmoon

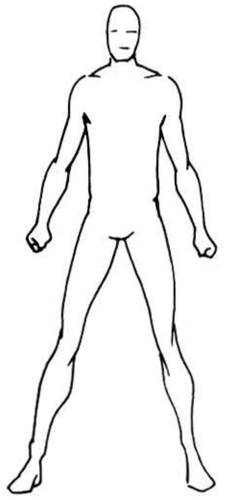
NOM

Sexe	Age
Yeux	Cheveux

Nationalité

Classe sociale

Valeurs



Armure ____________

CARACTÉRISTIQUES

- **FOR**ce .... ____ ☐
- **CON**stitution .... ____ ☐
- **TAI**lle .... ____ ☐
- **INT**elligence .... ____ ☐
- **POU**voir .... ____ ☐
- **DEX**térité .... ____ ☐
- **CHA**risme .... ____ ☐

POINTS DE VIE

01 02 03 04 05 06 07 08 09
10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27
28 29 30

Blessure majeure ____________

S.F.T. : **SANTÉ MENTALE**

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50
51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75
76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 05 96 97 98 99

AFFLICTIONS ET MUTATIONS

COMPÉTENCES

CONNAISSANCE

Bonus ____ ☐

- Evaluer un trésor .... ____ ☐
- Premiers Soins .... ____ ☐
- Cartographie .... ____ ☐
- Mémoriser .... ____ ☐
- Navigation .... ____ ☐
- Connaissance de la Musique . ____ ■
- Connaissance de la Mécanique . ____ ■
- Connaissance de l'Electricité .. ____ ■
- Connaissance de la Chimie .. ____ ■
- Connaissance de la Biologie . ____ ■
- Connaissance de la Médecine .. ____ ■
- Connaissance de la Psychologie ____ ■
- Connaissance du Monde Ancien ____ ■
- Navigation Aérienne .... ____ ☐
- Artisanat .... ____ ☐
- ____________ ____ ☐

	Lire/Ecrire		Parler	
Sa propre langue	____	■	____	☐
____________	____	■	____	☐
____________	____	■	____	☐
____________	____	■	____	☐
____________	____	■	____	☐

COMMUNICATION

Bonus ____

- Crédit .... ____ ☐
- Eloquence .... ____ ☐
- Persuader (10%) .... ____ ☐
- Chanter .... ____ ☐
- ____________ ____ ☐

ARMES

ARMES	Attaque		Dégâts	Parade	
Bonus	____		____________	____	
____________	____	☐	____________	____	☐
____________	____	☐	____________	____	☐
____________	____	☐	____________	____	☐
____________	____	☐	____________	____	☐
____________	____	☐	____________	____	☐
____________	____	☐	____________	____	☐

NOTES ____________

PERCEPTION

Bonus ____

- Equilibre (10%) .... ____ ☐
- Ecouter (10%) .... ____ ☐
- Sentir .... ____ ☐
- Chercher .... ____ ☐
- Voir (10%) .... ____ ☐
- Goûter .... ____ ☐
- Pister .... ____ ☐
- ____________ ____ ☐

AGILITÉ

Bonus ____

- Grimper (10%) .... ____ ☐
- Eviter .... ____ ☐
- Sauter (10%) .... ____ ☐
- Equitation .... ____ ☐
- Nager .... ____ ☐
- Culbuter .... ____ ☐
- Diriger une Créature Ailée ... ____ ☐
- ____________ ____ ☐

MANIPULATION

Bonus ____

- Jongler .... ____ ☐
- Crocheter .... ____ ☐
- Passe-Passe .... ____ ☐
- Faire un Piège .... ____ ☐
- Faire un Noeud .... ____ ☐
- Piloter un Ornithoptère ..... ____ ☐
- ____________ ____ ☐

DISCRÉTION

Bonus ____

- Camouflage .... ____ ☐
- Embuscade .... ____ ☐
- Dissimuler .... ____ ☐
- Se Cacher (10%) .... ____ ☐
- Mouvement Silencieux (10%) ____ ☐
- Couper une Bourse .... ____ ☐
- ____________ ____ ☐

Feuille de personnage *Joueur* ____________

POSSESSIONS

ÉQUIPEMENT

ARGENT

NOTES

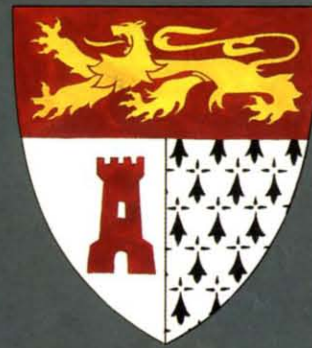
**Continuez vos aventures dans
les Terres du Tragique Millénaire avec
le prochain supplément pour**

HAWKMOON

La Kamarg



HAWKMOON



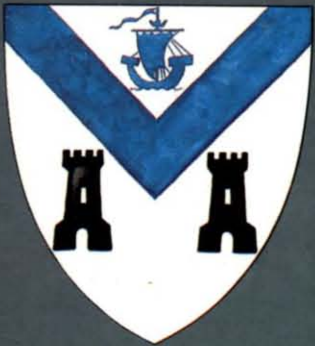
LA FRANCE





" Il m'a fallu plus d'un an de travail acharné pour parvenir enfin à traduire du Vieux Français cette mystérieuse oeuvre antérieure au Tragique Millénaire. Aujourd'hui, je suis encore étonné du regard lucide que pouvaient avoir nos ancêtres sur ce qu'allait devenir notre beau pays. Par quel miracle, ces écrits prophétiques, qui devaient passer à l'époque pour de douces élucubrations, ont revêtu le terrible visage de la réalité ? Quoiqu'il en soit, on peut encore y apercevoir le reflet des esprits brillants et des possibilités technologiques d'un Age d'Or à présent révolu..."

Erlan de Parye.
"Introduction aux chroniques de France"

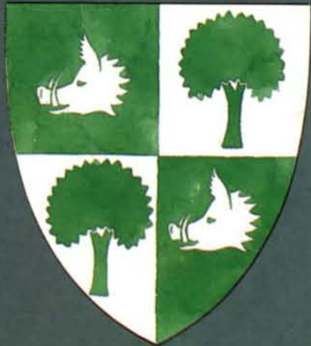




Ce supplément pour Hawkmoon est le premier jamais consacré à la description approfondie d'un pays du Tragique Millénaire. Vous y apprendrez tout sur ce qui caractérise la France d'alors.

Chacun des duchés suit une présentation logique et claire vous détaillant les lieux bizarres, les sectes, les personnalités, la science et l'histoire de toutes les régions. Du Pont d'Argent et Karlay aux Hautes Terres hantées par les mutants, la France est devenue un immense lieu d'aventures sans fin.





De plus, afin d'affiner vos personnages et leurs origines, des tables ont été incluses afin de vous permettre de créer un aventurier issu d'un des 14 duchés.

Pour terminer, des règles additionnelles vous présentent de nouvelles armes typiquement françaises, la compétence de Psychologie, les mystérieuses entités que sont les Drönns, la santé mentale, de nouvelles techniques de combat dont les fameuses bottes secrètes et un système original permettant de caractériser efficacement vos personnages non joueurs ou vos aventuriers.









ORIFLAM

ISBN 2-906897-17-5

Prix : 228 F